N64 PLAYSTATION

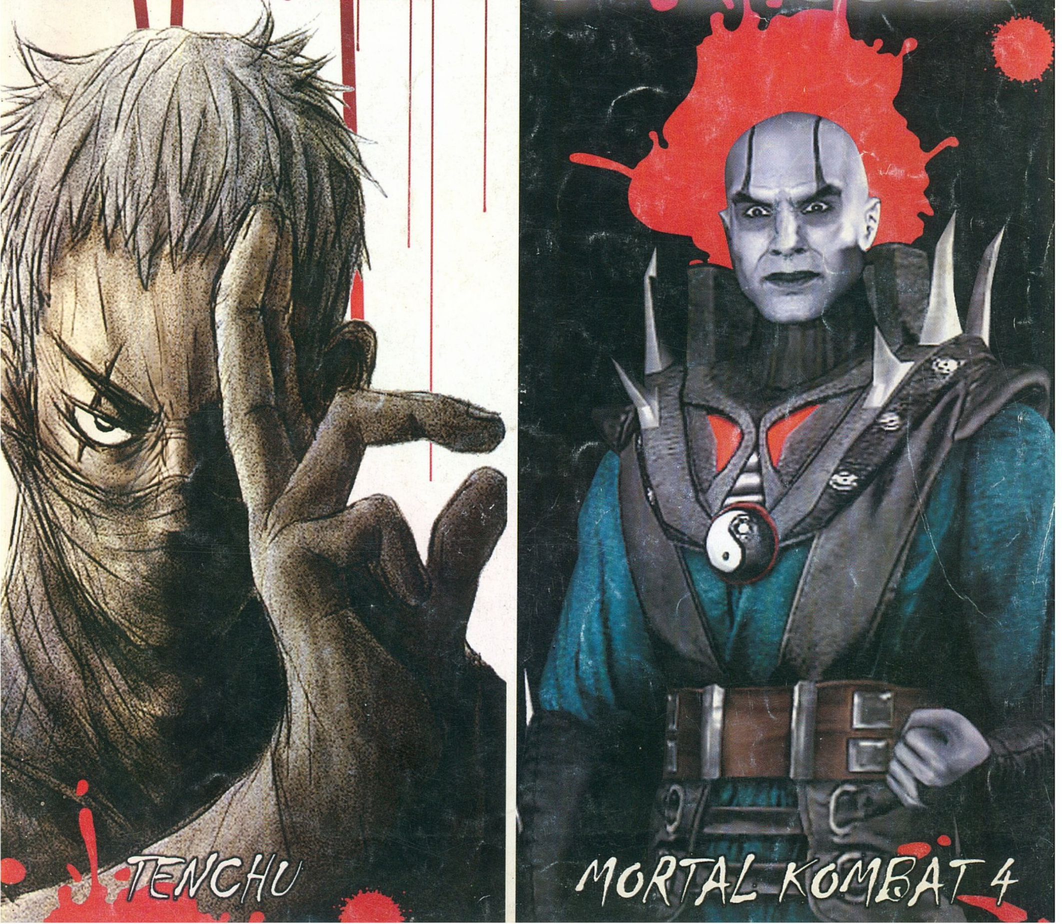
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576.FT

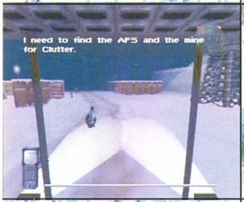
II ÉVFOLYAM 10. SZÁM
1998 OKTÓBER

576 KONZOL

SZÜLETETT GYILKOSOK



TARTALOM



Mission:Impossible


R-Types


Spyro


Tenchu

ECTS Hírek 2
A csalás mûvészete 3
Final Fantasy VIII Elôzetes 4
Zero Divide 2 (PSX) 5
R-Types (PSX) 6
Fluid (PSX) 7
Breath of Fire 3 (PSX) 8
Spyro The Dragon (PSX) 10
Spyro interjú 12
Moto Racer 2 (PSX) 13
Bio Freaks (PSX) 14
F1 World GP 98 (N64) 15
G.A.S.P. (N64) 16
Chopper Attack (N64) 17
Mortal Kombat 4 (PSX, N64) 18
Duke Nukem Time to Kill (PSX) 20
Future Cop (PSX) 22
Mission:Impossible (N64) 24
Tenchu (PSX) 26
Csevegô..28



Chopper Attack


G.A.S.P.



Mortal Kombat 4

:iadványban megjelent szöveges
illusztrációs anyagok
rmilyen módon való újra felhasz-
lása csak a kiadó engedélyével
ıetséges. ISSN 1417-9296
omás: Grafit Pencil Nyomda
dapest (98.2529/10-66-22)
ɔtulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
ɔterv: Molnár Dénes
Kovács Ildi
omdai előkészítés:
marosi Renáta
világítás: Recent Kft.
ıdja a Comgame Kft.,
37 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
vélcím: 1389 Budapest,
: 132.
rjeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív
jesztők
ifizethető: 576 KByte
omgame Kft.),
89 Budapest,
: 132.
nail: 576kb@irisz.hu
nlap:
nchu,
ɔrtal Kombat 4

aktuális 10

Hosszú vajúdás után, de megszületett a döntés – nyomdát váltottunk! Remélem, hogy egyszer és mindenkorra megszüntek az elmosódott oldalak, a sötét képek és az olvashatatlan szövegek. Sőt, talán most már a tervezett megjelenési dátumokat is tartani tudjuk. Ez a következő számra vonatkozóan november 26.

E havi számunkban rettenetesen erős a felhozatal. PlayStation-re és Nintendo 64-re is komolt anyagokat mutatunk be, melyek még korántsem a karácsonyi piac újdonságai. Novemberre ugyanis annyi előzetest kaptunk, hogy néhány gyengébb játékot bizony ki kell majd hagynunk! Erősen beindult végre az N64 oldal is, viszont a PSX "részleg"egyenesen megduplázta a kiadásra váró progik számát. "Sajnos" az a gyanúm, hogy rövidesen meg kell növelni az oldalszámot, hogy tartani tudjuk a tempót. Előre szólok, hogy ez nem holnap lesz – szóval nem kell még küldeni a témát boncolgató leveleket. Tényleg, mi történt veletek – olyan mennyiségű posta érkezik minden nap, hogy alig győzzük elolvasni. Ezúton is szeretném meköszönni azokat a leveleket, melyek a "kötözködő" kritikusaink irományaira reagáltak, és meggyőztek minket arról, hogy sokaknak az 576 Konzol a kedvenc olvasmányuk. Igérem, hogy a lap belső tartalma és külseje kizárólag pozitív irányba fejlődik majd tovább. No, "arrivederci"...

Martin

BOMBAHÍR 1

Az 576 KByte és az Electronic Arts gondozásában még karácsony előtt megjelenik a FIFA '99, PlayStation-re . A játék magyar dobozzal, magyar kézikönyvvel lesz kapható. Addig is itt van egy kép ízelítőül.



BOMBAHÍR 2

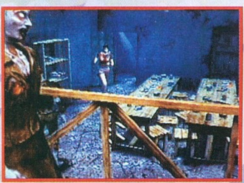
Az Electronic Arts elkövette pályafutásának egyik legnagyobb baklövését, és veszni hagyták a Virgin által fejlesztett THRILL KILL című játékot (egy korábbi számunkban már írtunk róla). Ez lett volna a PSX-es játéktörténelem legbizarrabb, legbrutálisabb, leggroteszkebb, legszadistább játéka. És egyben az első 4 Player üzemmódú is. Hívtam a Virgint, nekik már nincs belőle demójuk, az EA pedig nem adja ki a kezéből. A Thrill Killnek annyi! Nyugodjon békében. In memoriam néhány kép...





BOMBAHÍR 3

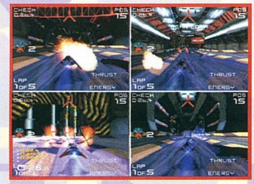
Készül a Resident Evil legújabb része, immáron Dreamcast-re (az új Sega gép). A címe CODENAME:VERONICA. A képek magukért beszélnek





PSYGNOSIS AZ ECTS '98-ON

Ahhoz képest, hogy a Psygnosis állítólag anyagi gondokkal küzd, elég nagy standdal és látványos játékokkal volt jelen az ECTS-en. A kínálat ismertetését egyetlen Nintendo 64-es anyagukkal, a Wipeout 64-el kezdeném. A játék grafikája csodálatos, elképesztően gyors a sebesség, és a négy játékos mód szerintem minden baráti társaság kedvence lesz. Hat pályán, 15 hajó közül választva versenghetünk. A cucc természetesen használja az N64-es vibrátort, a Rumble Pack-et.



A PlayStation oldalon több program is áll, ezek közül azt hiszem, hogy talán az O.D.T. lesz a legnagyobb siker. A játék nagyon távolról ugyan, de hasonlít az ősrégi Gauntlethez – négy szereplő, fegyverek, 16 varázslat és 40 féle szörny – és csaták minden mennyiségben. A 3D-s anyag némi RPG-s beütéssel is be van oltva. A szereplők mozgása motion-capture technikával készült, az intro és az átvezető filmek pedig a szokásos Psygnosis minőség. Következő számunkban bemutatjuk a stuffot! A cucc jövőre kijön N64-re is.



Az Attack of the Saucerman a régi B-movie-k hangulatát idézi. A főszereplő egy idegen, akivel 6 időzónában, 28 pályát kell bejárni. A játék természetesen 3D, totál arcade stílus – aki tehát szereti orrvérzésig nyomni a tűzgombot, az imádni fogja. Ja, hát a grafika sem semmi – kissé idióta, humoros forma. Rettenetesen különös játék volt már



C64-en is a Sentinel. Aki szereti próbára tenni az agyának gondolkodásra használt részét, az mindenképpen figyeljen oda a Sentinel Returns-ra. A játék lényegét már tíz évvel ezelőtt sem értettem, de az egyedülálló stílus és a John Carpenter által kreált zene érdekesnek ígérkezik. No, meg a 600 pálya!



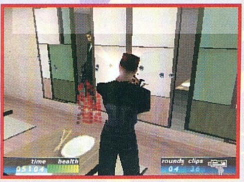
Az Eliminator a Wipeout kedvelőknek készült, de némi lövöldözést is vittek bele. Harminc ellenfél típus, 2 játékos opció, 8+8 pálya, 16 feladat, 12 fegyver és 4 féle hajó közül választhatsz. Gyönyörű fény-árnyék effekteket és robbanásokat, valamint futurisztikus aláfestő zenéket ígér a cég.



Már megérkezett szerkesztőségünkbe is a Psybadek című légi-hógördeszkás program előzetes verziója. Túlságosan nem eredeti a stuff, de a grafikája szerintem totál király!



Végül, de nem utolsó sorban megemlíteném a cég akció-kaland játékát, a The Contract-ot. Ebben egy férfi vagy nő karakter közül választhatunk, akikkel valahol a jövőben kell egy bűnügyet megoldani. A játék engem kissé a Metal Gear Solid-ra emlékeztet, 30 küldetéssel és számos mellékfeladattal.



Nos, ezzel befejeztem az ECTS '98-as beszámolómat. A jövő hónapban ismét a régi formában jelentkezik a hírek, mégpedig egy alapos "Újgenerációs konzolok" ismertetővel – Bagó Péter, kiküldött tudósítónk tollából. Addig is, rejtsétek a fejtvényt, illetve fejtsétek a rejtvényt!

Martin

Nyereményjátékunk októberben is folytatódik. A következőkben megtaláljátok új kérdéseinket melyekre a válaszokat levélben, levelezőlapon, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel. Kérjük, hogy ha mind a három játékban részt akarsz venni, akkor a megfejtéseket külön-külön juttasd el hozzánk. Ezúton szeretnénk megkérni budapesti nyerteseinket, hogy nyereményeikért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XIII. Pozsonyi út 14. Vidéki nyerteseink nyereményeit postán küldjük el!

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

Első kérdésünk a verekedős játékok királyával kapcsolatos. Nyerteseink között három Tekken 3 lemosható tetoválás szettet sorsolunk ki.

■ Írjátok meg nekünk, hogy mi a neve a részeges doktornak, a játék egyik titkos szereplőjének.

A megfejtéseket november végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"TEKKEN 3 játék"

Nem csak a Nintendo 64 tulajdonosok élvezhetik a Mission:Impossible nyújtotta izgalmakat. Szerencsés nyertesünk egy M:I videókazettát nyer.

■ Írjátok meg nekünk annak a színésznek a nevét, aki a Mission:Impossible film férfi főszereplője.

A megfejtéseket november végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"IMPOSSIBLE játék"

Felruházzuk Tomb Raider játékunk nyerteseit! öt darab dedikált Lara Croft pólót sorsolunk ki a szerencséseknek.

■ Írjátok meg nekünk annak a modellnek a nevét, aki az idei ECTS-en Lara megszemélyesítője volt.

A megfejtéseket november végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"TOMB RAIDER játék"

Előző havi játékunkban szerencse a következő olvasóinknak kedvezett (a nagy érdeklődésre való tekintettel egyel megtoldottuk Gremlin és Sony játékunk nyerteseit:

"Sony játék"

Huszár András – Budapest
Baranyai István – Érd
Szefanics Zoltán – Budapest
Nyitrai István – Pásztó
Polyák János – Kiskőrös
Balogh Marianna – Budapest

"Eidos játék"

Indrik Ferencné – Kistarcsa
Bába Zsolt – Szarvas
Sziklai Gábor – Budapest
Oláh Krisztián – Szigethalom
Takács Benedek – Pécs

"Gremlin játék"

Ifj. Csordás János – Szeged
Karacsi Magor – Budapest
Nagy Tamás – Budapest

XPLORER - GAME SHARK - ACTION REPLAY - GAME BUSTER

- AVAGY A CSALÁS MŰVÉSZETE

Nehéz lenne megmondani, hogy elfogadható dolog-e csaló kódokat használni, vagy sem. Én azt hiszem – és ezzel az olvasói levelekből ítélve nem vagyok egyedül –, hogy csalni csak nagyon indokolt esetben szabad. Mert ha egyszer benyomsz egy örök energiát, vagy örök fegyvert, akkor az a játékot ott, abban a pillanatban agyoncsapod. Minimális az esély, hogy a következő pályán például már ne használd a kódot (az emberi gyarlóság, ugye...). Előbb-utóbb azonban minden "hardcore" játékosnak elborul az agya, és egy-egy szemtelenül viselkedő (CSALÓ) játéknál bedob valamilyen csalást. Aztán vannak olyanok is, akik rögtön úgy kezdenek neki a játékoknak, hogy fellapozzák a magazinokat és benyomják az összes létező segítséget. Van egy olyan réteg is, akik mereven elhatárolják magukat a "könnyítő" csalásoktól, és csak olyan kódokat használnak, melyekkel érdekesebbé, vagy egyenesen nevetségessé tesznek egy játékot (például nagyfejű karakterek, stb.).

Van azonban olyan játék, amelybe nem építenek "gyárilag" cheat-eket. Sőt, sok olyan is van, amelybe nem azokat a csalásokat rakják, melyekre igazán szükség volna. És az ilyen játékok – ha olyan nehézségi fokozaton vannak, amivel a játékos nem tud megbirkózni – rövidesen a süllyesztőbe kerülnek. Hogy ez ne fordulhasson elő, néhány okos cég kitalálta a cheat-kártyákat. A dolog nem új keletű, hiszen már C64-re, Amigára, de Megadrive-ra is kihozták őket. Mi most a PlayStationre kapható kütyüket mutatjuk be, de ugyanezek (legalábbis hasonlók) léteznek Nintendo 64-re is.

A csaló-kártyák közül négy főbb típus van a piacon. Az Xplorer, az Action Replay, a Game Shark és a Game Buster. Lényegében mindegyik megegyezik, de a kódok között és az általuk nyújtott szolgáltatások között lehetnek eltérések. Ez azért van, mert a kártyákból folyamatosan jönnek ki az újabb és újabb verziók (mindig feltöltik őket a legújabb kódokkal). Előfordul, hogy egy-egy kód egyik vagy másik kártyán nem működik – probléma egy szál sem, hiszen kismillió különféle kód létezik ugyanahhoz a programhoz.

A csaló kártyák körülbelül cigarettásdoboz nagyságúak, és a PlayStation hátulján levő kis ajtó mögötti nyílásba kell beilleszteni őket. Ezután (ha a kártya bekapcsolt állapotban van) bejelentkezik az opció-menü.

A kártyákhoz használható kódok igen speciálisak. Felejtsétek el azokat a "jó öreg" Fel, Fel, Le, Le, Négyzet...kombinációkat – mert ezek a masinák egyenesen a programba (a program futásába) avatkoznak bele, és bizonyos "változók" kicserélésével másítják meg az eredeti programsorokat. Kapható ugyanis a kártyákhoz egy PC link-kábel és egy szoftver, mellyel szakavatott kezek ki tudják keresni a PSX játékok adott részeit (melyek a változókat tartalmazzák). A kód mindig egy 8+4 karakterből álló (számok 0-8-ig és betűk A-F-ig) sorozat. Ezek a kódok csak addig maradnak a memóriában, amíg ki nem kapcsolod a PSX-et, tehát az eredeti programot nem változtatják meg (tehát nem romolhat le a progi). A különböző kódok ezreit találod meg az Interneten (csak keress rá a kártyák neveire), a külföldi magazinokban, és rövidesen az 576 Konzolban is.

A kártyák kezelése pofon egyszerű (egészen minimális angol vagy német nyelvtudás kell hozzá). Mindössze egy ki/be kapcsoló van rajtuk. A gép indítása után a kártya egy menüvel jelentkezik be. Ebben mindig benne van egy játék indító opció, és egy kód aktiváló opció. Ezen felül a szolgáltatások változhatnak. Az Xplorerben például egy képernyőkezelő van, amellyel meg tudjuk nézni azt a képet, amelyet a legutolsó resetelés pillanatában mentett el a kártya. A Game Buster-ben már nem csak képeket nézhetünk, hanem megkereshetjük a lemezen (tehát a játékban) levő film-videó-CG betéteket, és megnézhetjük őket (megnyerések, átvezető filmek, intrók). Van olyan kártya is, amelybe egy Memory-card menedzsert építettek (formázás, törlés, másolás, rendezgetés, rejtett fájlok olvasása).

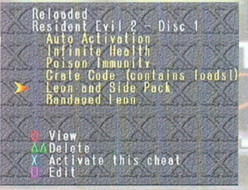
A csaló kártyáknak elég "tágas" a memóriája, több száz, sőt több ezer játékkódot is el tudnak tárolni. A legtöbbjükben már gyárilag is van párszáz kód, de mi is írhatunk bele jó párat. Megadhatjuk a játék nevét, és ezen belül a kódok elnevezéseit (pl.: "örökélet", "sérthetetlenség", "minden pálya választható"). Ezután be kell gépelnünk az egy vagy több sorból álló kódot, amit a kártya rögtön el is ment. A legközelebbi indításkor már csak ki kell választani a megfelelő játékot, és a hozzátartozó kívánt kódot (vagy kódokat). A kártyákat csak egyszer kell megvenni, utána már folyamatosan töltheted fel őket kedvenc játékaid csalásaival.

Mivel ezeket a cheat-eket különböző verziójú kártyákon készítik (különböző módszerekkel) előfordulhat, hogy egy-egy kód nem működik, vagy "bezavarja" a játék futását. Ez soha sem a kártya hibája! Ilyenkor ellenőrizni kell a számsorokat, hogy helyesen vannak-e begépelve (ha rendelkezünk az eredeti listával), vagy pedig új kódokat keresni. Olyannal is találkoztam már, hogy az egyszerre bekapcsolt túl sok kód zavarta meg a játékot. Mindez némi próbálgatással és türelemmel kiküszöbölhető.

Mit szólnál hozzá, ha a Gran Turismoban elkölthetetlen mennyiségű pénzed lenne? Vagy a Final Fantasy VII-ben egyből a csapatban volna Vincent? Esetleg Ada már kezdésnél a Resident Evil 2-ben? Titkos szereplők a Mortal Kombat 4-ből? Minden meglelhető cucc az Alundrában? Ugye marha jól hangzik! És a normál csalások? Örökéletek, energiák, tárgyak, fegyverek? Mindezt másodpercek alatt elérheted a csaló kártyák segítségével! Az 576 KONZOL Kód-x rovatában ezentúl (novembertől kezdve) mindig leközlünk néhány izgalmas kódot a legújabb játékokhoz.

Az 576 Shopokban már kapható az XPLORER kártya, és rövidesen a Game Buster is. Gondolj bele, egy játék áráért olyan kiegészítőt kapsz, mellyel örökre elfelejtheted a kínlódással, idegességgel és görcsöléssel teli órákat! Nincs többé nehéz vagy "megnyerhetetlen" játék! Ha eddig azért nem nyúztál bizonyos progikat, mert túl nehéznek találtad őket, akkor eljött a te időd!

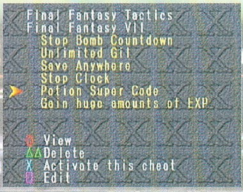
Martin



Ha úgy van kedved, akár az összes titkos opciót bekapcsolhatod a Resident Evil 2-ben. Van itt örökélet, méreg hatástalanítás, és minden fegyver kifogyhatatlan tárral.



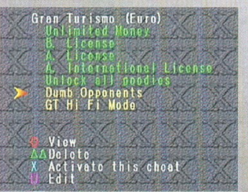
Ezen a képen valami nem stimmel...Hát persze! Ez itt Ada, aki a történet szerint nem is lehetne itt. Ugye vele is végignyomnád a játékot?!



Nincs türelmed pénzt gyűjteni a Final Fantasy VII-ben? Sehol nem találod Cloud negyedik Limitjét? Egy gombnyomás, és mind a tiéd!



Az XPLORER kezelése ebből az egyszerű menüből történik – minden utasítás ott van a képernyőn. Kezelési útmutató nem szükséges hozzá.



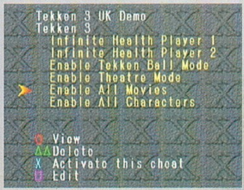
A Gran Turismo kódok egyszerűen fantasztikusak! Nem kell a vizsgákkal bibelődni, de a garázsod is telerakhatod jobbnál-jobb verdákkal.



Nézd csak meg a pénztárcámat – ennyi lóvét nem tudtál összeszedni, mi? És mindezt az első napon!



Aha, "Hard" fokozaton megnyerni minden pályát – az XPLORER-rel mindez gyerekjáték!



Nem vagy túl jó Tekken 3 játékos? Kapcsold be a csalásokat, és nincs többé gondod.

1998. május 15. Tomoyuki Takechi, a Square elnöke bejelentette, cége már dolgozik a világ legnagyobb példányszámban eladott játéksorozatának nyolcadik részén. A nálunk sem kis vihart kavart Final Fantasy VII tehát nem a befejező epizód, mert 1999 decemberében mi, európai játékosok is élvezhetjük azt a programot, amit a Japánok már ezen a télen orrba-szájba fognak játszani. Mint eddig minden részhez, úgy ez esetben is egy teljesen különálló történet készül a játékhoz, méghozzá ahhoz, amitől több mint 7 milliós eladást várnak! A játék jelenleg 80%-os fejlesztési stádiumnál jár, így most bepillantást nyerhettek abba, ami eddig már napvilágot látott Final Fantasy VIII ügyben.

Ami rögtön lényeges és szembetűnő, az a grafika jelentős mértékben történő feljavítása. Sokak ugyanis kifogásolták, hogy a hetedik részben úgymond "kalapácskezűek" voltak a hősök. Nos, most teljesen normálisan meglesz mind az öt ujjuk, sőt, minden más testrészük is annyira ki lesz dolgozva, hogy minden reakciót azonnal leolvashatunk például az arcukról. Mindezt játék közben, és akkor az animációkról még nem is szóltam... Még a nyáron küldött egy kis videót a Square, melytől a szerkesztőség teljes személyzete padlót fogott. Csak álltunk ott (ülni nem tudtunk az izgalomtól), mint a kisgyerekek, mint amikor valami fantasztikusat látnak, s egyre csak az járt az eszemben: de messze van még az a jövő december. Szóval szép volt, az biztos. Ami a változtatásokat illeti, igen fontos megemlíteni, hogy eddig a főszereplőn kívül, ha járkáltunk a térképen, akkor senki nem volt látható. A nyolcadik részben azonban minden egyes szereplő ott fog menni mögötted, s így vígan hozzáfűzhetik kommentárjaikat ahhoz, amihez csak akarják. Szintén közkívánatra, a Square még komplikáltabb játékmenetet ígér, méghozzá az eddigi 9 helyett 30(!) megszerezhető karakter formájában. Persze ezekből vannak a már ismert kötelező, és az úgynevezett "Sub" – azaz mellékkarakterek, akik a végigjátszáshoz nem szükségesek. A tartalommal nem lesznek problémák, állítólag már igen közel járnak a 4. CD végéhez, s nem kizárt, hogy az 5. CD-t is be kell majd tölteni... Ehhez a giga mérethez, úgy kb. 100 óra játékidőt ígérnek (az FFVII 65 óra alatt bőven teljesíthető volt).







Ám a rengeteg változtatás mellett a csaták szerkezetéhez nem nyúltak. Ugyanúgy "körönként" csaphatunk oda az ellenfeleknek, lesznek Matériák, és Limitek és ami még fontos: Summonálni is lehet majd. Az ellenségek között most is lesznek hol könnyebben, hol nehezebben elintézhető figurák, sőt a főellenségek is megmaradtak a 7. részből. A játék támogatni fogja az Analóg joyt, ami magával vonja a Dual Shock-olást is, tehát az élvezethez minden együtt lesz. A vizuális hatásokon kívül a zene az, ami még megfoghatja az embert, s már most bizton állíthatom: amit eddig hallottam belőle, az valami fenomenális. Mondjuk az FF7 is tele volt bombasztikus zenékkel, de amit a Square a folytatásban művel, vagy helyesebben művelni a fog, az valami brutális...

Azért ejtsünk néhány szót magáról a történetről is, mert a Final Fantasy világ mindig is híres volt az igen művészien és csavarosan felépített sztorijairól. A szereplőkről külön blokkban találhattok jellemzést, most csak magával a környezettel foglalkoznék. A térkép most valamivel nagyobb, mint az elődben volt, ez annyit jelent, hogy több földrész van és valamivel több a helyszín is. A cselekmény fő vonala a Garden (a Kert) nevű telepen bonyolódik. Ez egy olyan kiképzőcentrum, ahol hatéves korúktól kezdve kőkemény edzésben részesítik azokat a kis fickókat, akik ide jelentkeztek. Akikben még tehetséget is látnak, azokból különleges haderőt képeznek, s ha sikeresen átmennek az alkalmassági vizsgán, akkor SeeD-ek lesznek. A Gardent minden ország minden kormánya elismeri, és különböző harcokban fel is kérheti őket csapatparancsnoki posztra. Főhősünk (Squall), és barátai (Zell és Rinoa) megpróbálják a teljesíteni ezt az alkalmassági vizsgát. Zell és Rinoa sikeresen veszi a "normál" szintű akadályt, míg Squall azt hazudja, ő a SeeD tesztet is letette. A játékban van egy "gonosz birodalom", akik háborúznak a "jóval", és sajnos a jó alul marad. Emiatt a világ tulajdonképpen elpusztul, és bátor hőseinken áll további sorsa – vagyis szembe kell szállni a gonosszal. Útközben csatlakozik hozzájuk egy újságíró (Laguna), és elmondja, hogy nem emlékszik Squall-re. Ekkor megtörik a srác és bevallja, csak hazudta, hogy ő is SeeD. A sok harc közepette kiderül, hogy a Garden is valamilyen kapcsolatban áll a gonosz birodalommal, tehát hőseinknek először oda vezet az útjuk. A további történésekről egyelőre semmilyen információ nem szivárgott ki, de a főellenségről már van képünk. Ha minden igaz, valamilyen boszorkány lesz az.





FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII



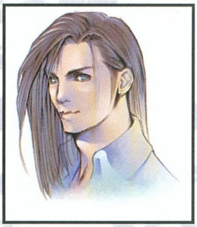
Szóval nem lesz egy egyszerű képlet ez a FFVIII, de legalább nem fogunk 1999 karácsonyán unatkozni. Addig azonban még hátra van pontosan 1 év és 2 hónap, s már a gondolat is szomorúsággal tölt el, hogy ennyit kell várni. Valószínűleg még az év végén meglepem magamat egy japán verzióval (kerül amibe kerül), mert MUSZÁJ játszanom vele...

Bagó Péter



SQUALL LEONHART

Ő az a 17 éves srác, aki lényegében a játék főszereplője. Az arcán egy óriási karmolás nyoma látható. Fegyvere egy igen speciális eszköz (a Square tervezőinek legújabb találmánya), a neve: Gunblade. Ez a kifejezés egy kést és egy pisztolyt takar, persze mindezt egyben. Squall minden célja, hogy SeeD legyen. Nagyon szembetűnő, hogy Squall eléggé "feminin" vonásokkal rendelkezik.



LAGUNA LOIRE

A másik fő karakter 27 éves, kiábrándult a katonaságból, tehát ex-Soldier. Most éppen újságíró. Általában a firkászok sok bajt csinálnak, de ő most "csak" az elrablások ügyében nyomoz. Persze azt is tegyük hozzá, hogy Squall és Laguna két különböző világban él, s hogy a kettejük története hol és mikor keresztezi egymást, azt csak a játékból deríthetjük ki...



ZELL DINTCH

Zell egy szőke, 18 éves punkfrizurás egyén, aki Squall védelmezője. Ha lehet úgy mondani, a kardforgatás igazi mestere, ezért nem is csoda, ha minden vágya, hogy SeeD legyen. Amúgy 13 éves korában iratkozott be a Gardenbe, méghozzá a célból, hogy híres nagyapja nyomdokaiba lépjen.



RINOA HEARTILLY

A tizenhét éves tünemény a játék eddigi egyetlen női karaktere. Az már világos, hogy a játék középpontjában ő, és Squall áll – egy fiatal pár, akik soha nem lehetnek egymáséi (vagy legalábbis nagyon nehezen). A Square szerint a játék középpontjában a szerelem áll majd.



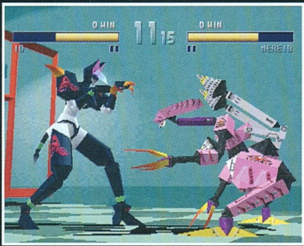
SEIFER ALMASY

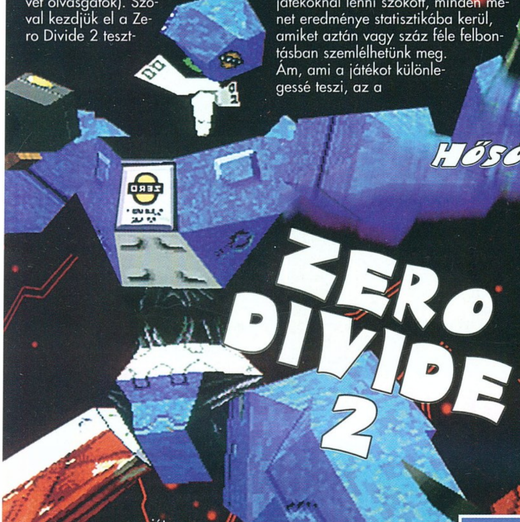
Először azt hittem, hogy egy magyar ember is szerepel a játékban, de csak a véletlen műve, hogy pont egy ilyen nevet szúrtak ki a Square-nél. Seifer már veteránnak számít a 38 évével, s ő lesz az, aki Squall útját igazgatja majd és segíti őt, ahol lehet. Továbbá izgalmas még az a kis apróság is, hogy Seifer-nek is ugyanaz a forradás van az arcán, mint Squall-nek.

Hősök az ócskavastelepről!

Zero Divide 2

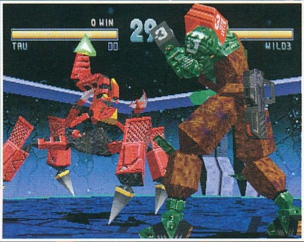
A 3D-s bunyós játékok piacát eddig a Tekken uralta, s ez valószínűleg így is lesz még egy ideig. De akkor mit keres a több cég még mindig a piacon? Becsületükre legyen mondva, vannak, akik megpróbálják új ötletekkel feldobni a túlzsúfolt piacot – ezek még a jobbik esetbe tartoznak, de azok, akik pofátlanul lemásolnak egy nagy sikert aratott játékot, azok az én szememben megbuktak. Szerencsére mostani esetünkben azért a Zoom megpróbálkozott egy nagyjából egyedi játék készítésével. Amiért elég különleges a dolog, hogy robotok a főszereplői. Habár az ötlet nem éppen egyedi, de azért kivitelezésében nem éppen piskóta (éppen egy szakácskönyvet olvasgatok). Szóval kezdjük el a Zero Divide 2 tesztjét.





Ebben a hónapban kijutott a jóból a bunyós játékok kedvelőinek, hiszen most is vagy 3 érkezett szerkesztőségünkbe. Ebből a Mortal 4 és a Bio Freaks amerikai fejlesztésű, ám a harmadik egy japán termék. Magán a játékon igencsak meglátszik, hogy japánok alkották, hiszen már a rajzolt intronak is olyan jellegzetes vonásai vannak, hogy le sem lehetne tagadni a származását. A menü felvázolásával kezdeném: lehetőségünk van küzdeni mind a 12 ellenfél ellen, játszhatunk ketten egymás ellen, megnézhetjük, hogyan nyomja a gép (amolyan demo mód), és játszhatunk időre is (milyen gyorsan tudjuk végigvinni a játékot). Ahogyan az a jobb játékoknál lenni szokott, minden menet eredménye statisztikába kerül, amiket aztán vagy száz féle felbontásban szemlélhetünk meg. Ám, ami a játékot különlegessé teszi, az a visszajátszások különleges elraktározása. Mivel a játék kellemesen szép, ezért egy-egy igen szépre sikeredett menetet ki lehet menteni a memóriakártyára, s mindez nem foglal többet 1 blokknál! Az Options menüben emellett persze még rengeteg más lehetőségünk is van olyan dolgok beállítására, mit a nehézség, a nyert menetek száma, az idő, és rengeteg más (gombkiosztás, hangerő, stb.). De nézzük, mit is tud a játék élesben! Eddig 14 karaktert tudtam előbányászni, melyből az utolsó néhány rejtett, de közülük is a legfurább egy macska. ő a legerősebb karakter, nemhiába kell többször is végigmenni a játékon, ha közelebbről is látni akarjuk. A pályákból is van vagy 16, melyekből megint csak 4 rejtett. Erre is csak az a gyógyír, ha minden játékmódban minden lehetséges dolgot végigviszünk. Nagyjából az alapfelállás ez, de van még egy pozitívum: a grafika. Megmondom őszintén, eléggé megfogott a látvány! Nagyon szépen kidolgozott, színes, és stílusos robotokat fedeztem fel – ami szerencsére a japán játékoknál megszokott dolog, mindig teljesen extrém figurákkal állnak elő. Ez most itt is bekövetkezett, tehát azt nem lehet a karakterekre mondani, hogy valahonnan koppintották őket. A teljesen más alakú robotok mind, mind különböző mozgással rendelkeznek, melyeket menet közben is bármikor lekérdezhetünk.





Az aréna általában fallal védelmezett helyiség, ám brutalitásunknak köszönhetően ez a fal akár le is omolhat, méghozzá úgy, hogy egynéhányszor nekivágjuk ellenfelünket. Minden karakterhez más pálya tartozik, mind más és más zenei aláfestéssel. Nem remekművek, de azért kellemesen el lehetett hallgatni őket a félperces menetek alatt. Továbbá amúgy sem voltam egy pályán. Ami még a pályáknál kiemelendő, az a kidolgozásuk. Szerencsére volt elég ötlet a készítőkben, így minden háttér rettentően ötletes, és ráadásul még szép is.





Ami azonban nem tetszett, az a lassúság. Egy verekedős játék annál a pontnál, amikor nem azonnal reagál a gombokra, a szemem már meg is halt. Sajnos a ZD2 ezt még kontrázta is, méghozzá azzal, hogy borzasztóan lassú. Olyan, mintha más játékban a visszajátszást nézném. Ez nem azt jelenti, hogy könnyebb a dolgunk, mert lassúak a karakterek, hanem azt, hogy nagyon nagy a mozgás elkezdése és befejezése közötti idő.

Amúgy semmi gondom nincs a progival, mert tényleg frankó minden, mert szépek a robotok, mert jók a zenék, és változatos, csak egyetlen bökkenő van. Ezt a programot japánok írták japánoknak, s az európai piac nem nagyon vevő erre a stílusra (kivéve néhány megszállottat). Szóval csak annak ajánlanám, akinek már annyi pénze van, hogy nem tudja mire költeni, vagy minden verekedős játékot szeret megvenni.

Bagó Péter

ZERO DIVIDE 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓EGYEDI ÖTLET, RENGETEG VISSZAJÁTSZÁST TÁROLHATUNK
×MAGA AZ AKCIÓ EGY KICSIT LASSÚ, HAMAR VÉGIGJÁTSZHATÓ

73%



GIGER APÓ NYOMÁN SZABADON

R·TYPES

Szerintem az R-Type-ot, minden idők legsikeresebb és legjobb lövöldözős játékát szinte egy idősebb konzolosnak (és játékterem-bubusnak) sem kell bemutatnom. Akik rendelkeztek régebben a Nintendo valamelyik gépével (NES, SNES) azok egészen biztosan ismerik, akik pedig nem, azok most figyuzzanak!

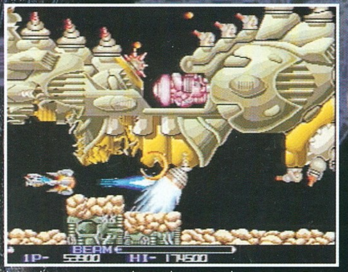
Jöjjön tehát egy kis R-Type történelem: az R-Type-nak két része jelent meg játéktermi változatban ('87 illetve 89'), majd később megszülettek az SNES átiratok (és egy harmadik rész is), melyek mindenhol ismertté tették a sorozatot. Tulajdonképp az R-Type több szempontból is minden lövöldözős játék anyjának tekinthető. Nos, az első rész megjelenése óta eltelt több mint tíz év, így az IREM-nél (a játék készítői) úgy gondolták, megjelentetik a játék első két részét PlayStationre – ráadásul egy CD-n – hátha a fiatalabb játékosokkal is megkedvelik, az időseb-beket pedig újra a TV elé szegezik egy kis nosztalgiázásra. Előre leszögezem azok számára, akik esetleg nem ismerik a játékot, hogy senki ne számítson őrületesen jó grafikára, "surround" minőségű zenére és ami él és mozog a képernyőn. Alapjában csak egy sima lézerrel indulunk, de a játék (ez mindkét részre igaz) során tucatnyi más fegyvert szedhetünk fel, színes ikonok formájában. Ezeket az ikonokat kis két lábon járó robotokból szerezhetjük meg, így ezeket mindenképpen érdemes szétlőni. A legfontosabb barátunk és harcostársunk a FORCE nevű szerkezet lesz, ami tulajdonképp nem is gép, nem is élőlény, hanem a kettő keveréke. Ha felszedtük a Force-ot akkor ő mindenhova követni fog minket és ugyanazt csinálja mint mi – tehát a tüzelünk, ő is lőni fog. Ezenkívül az X-szel közvetlen parancsot is adhatunk neki, pontosabban ha lenyomjuk az X-et, akkor csatlakoztathatjuk a hajónk orrára vagy farára attól függően, hogy éppen hol van. Ez többek között

lán nem baj, hiszen ez a játék mindig ilyen volt. Még szerencse, hogy a Selecttel tetszőleges folytatási lehetőséget – Creditet – állíthatunk be.) Ezért inkább csak a tapasztalt, profi játékosok essenek neki, bár igaz az is, hogy valószínűleg úgyis csak azok fognak leülni ezzel a játékkal játszani, akik már valamennyire ismerik, és szeretnek nosztalgiázni. Másnak inkább – főleg azoknak, akik a grafikából ítélnek meg egy játékot – primitívnek tűnhet az egész. Szerintem ez nem igaz, nagyon jó a játék így is, különben is a klasszikusokat nem lehet túl szárnyalni! Az R-Type I és R-Type II mellé felkerült néhány bonusz dolog is a CD-re. Ezek között az első a nagyon szép intro, amely szerintem remek hangulatot teremt. A



részek. Most pedig lássuk milyen hibákat is fedeztem fel az R-Types-ban: háááát, az a helyzet, hogy egy ilyen klasszikus stuffot nem illik és nem is szabad lehordani, mivel úgy jó az egész ahogy van – persze, ezt csak azok tudják értékelni, akik régen élvezték a játékot és szeretnek nosztalgiázni. Csak két dolgot kifogásoltam: egyrészt átvették azt a rossz NES-es szokást is, hogy a programban ugyan van kétjátékos mód, de két ember együtt nem tud játszani csak egymást





hangokra, ugyanis minden nyolcvanas évek végi színvonalon van. De ez szerintem egyáltalán nem baj, mivel ez egy klasszikus játék, ezt így kell szeretni, ahogy van. Az R-Type-ban egy kis űrhajót kell irányítani, a pályákat oldalnézetben mozgatja a gép, teljesen 2 dimenzióban. Az R-Type stílusa egészen egyedi, manapság sajnos elég ritka, mivel a "biomechanikus" lövöldözős játékok közé tartozik. Talán nem mindenki tudja, mit is jelent ez a biomechanikus jelző: egyszerűen fogalmazva élő szövet és gépek keverékéből álló élőlény jelöl. Ennek a stílusnak az öregapja nem más, mint az a H.R. Giger, aki az Alien rajongók számára egészen biztosan nem ismeretlen (mivel ő volt a sorozat kitalálója). Ennek köszönhetően a történet szintén biomechanikus, "alienes" lett. A gonosz Bydo Birodalom célul tűzi ki magának, hogy elfoglalja az egész galaxist. Az útjába kerülő bolygókat mind leigázták, hogy aztán kiszipolyozzák az ásványaikat. A XXII. században elérik és megtámadják a Földet. A Földnek egyetlen esélye marad, egy gyors reagálású szuper űrhajót küldenek a Bydo ellen, hogy mérjen rájuk egy végső csapást. Ezt a kis űrhajót kell majd irányítani. Az R-Type-ban ezernyi, milliónyi biomechanikus szörnyet kell kiirtani, egyszerűen fogalmazva mindenre lőni kell,

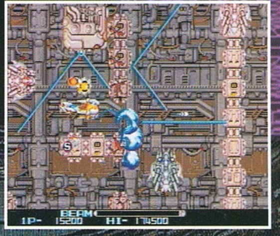


azért fontos, mivel ilyenkor a kisebb rakéták és tűzgolyók ellen védve leszünk (legalábbis az a felünk, amin a Force van). Ráadásul, ha nem akarjuk, hogy rajtunk legyen, az X-szel elküldhetjük előre vagy hátra – szépen elharcolgat magában. Egyébként a Force-ot tuningolni is lehet, ekkor erősebb lesz változó tüzelési típussal. A Force-on kívül fölvehetünk még többek között extra sebességet, bombát, hőkövető rakétát és egy kis pajzs-golyót, ami tulajdonképpen a Force kicsinyített változata – körülöttünk kering és mindenkit letarol. Ha a Négyzetet nyomva tartjuk, extra erőset lőhetünk, úgyhogy az gondolom látható, hogy a fegyverek és a különböző lövedékek száma a játékban rengeteg. (Az irányításról jutott eszembe: a játék használja a Dual Shock-ot is – ez azért nem semmi – a rezgést a Pause menüben lehet bekapcsolni.) Persze szükség is lesz a jó fegyverekre, mivel a több ezernyi kicsi és nagy szörny, valamint biomechanikus borzadály támad ránk, és ehhez jönnek hozzá a főellenségek, amelyek elég extrémül néznek ki, és viselkednek is – egyébként mindig van egy stratégia, amivel le lehet győzni őket. Ezzel összefüggésben – aki már ismeri a játék valamelyik részét az tudja – a játék iszonyúan, elképesztően, kiakasztóan, rohadtul NEHÉZ. (Ez egyálta-

megszállott nosztalgiázóknak van még egy nagyon érdekes opció is, ez pedig az R-Type R.S. Library, amin belül többek között nézegethetjük az R-Type sorozatban feltűnt baráti, szövetséges űrhajókat, olvasgathatunk is róluk, valamint megvizsgálhatjuk a különböző részeiket is. A History pontban – a Bydo Birodalom feltűnése utáni – Föld történetéről olvasgathatunk évszámok szerint, valamint fotókat is nézegethetünk. A Data pontban az R-Type I-II-ben feltűnő



szörnyekről nézhetünk apró képeket, valamint olvashatunk is róluk. Külön slusszpoénként még egy rövid demot is megnézhetünk a készülőben lévő új R-Type játékról az R-Type Deltáról. Nagyon, nagyon jó lesz ha el készül, a grafika 3 dimenziós és nagyon szép, valamint látszott rajta, hogy ugyanolyan akciódús marad a játék, mint az előző





felváltva, így viszont semmi értelme az egésznek. A második dolog amit hiányoltam, az a harmadik része a játéknak. Nem hiszem, hogy nem fért volna fel a CD-re, és szerintem az R-Type III a legismertebb része a sorozatnak – hogy ezt miért kellett lespórolni? No mindegy, ne legyünk telhetetlenek, elégedjünk meg azzal, ami van. Mert az sem kevés, sőt! Mindenesetre ha nosztalgiázni támad kedvünk, vagy csak látni akarjuk a lövöldözős játékok ősét, mindenképpen szerezzük meg az R-Types-t. (A teszt egy japán NTSC verzió alapján készült, így kisebb-nagyobb eltérések lehetnek az európai változattal szemben. Valószínűleg a "Library" opciót le fogják hagyni.)

Veres Miki

R-TYPES

LÁTV	ÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁ	G
SZAVATOSSÁ	G
ZENE	BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ JÓ ÖTLET VOLT KIADNI A KÉT RÉSZT EGY CD-N
× DE HOL A HARMADIK RÉSZ?

89%

Kezdő DJ-k, gyakorló zenészek, figyelem! Végre megjelent egy játék, ami nekünk készült! Otthon ülve a tv előtt, amikor egy-egy VIVA "sláger" néz az ember, gyakran elgondolkodik: vajon tudnék én is ilyet csinálni? Hát most próbára tehetitek magatokat. A Fluid egy interaktív zeneszerkesztő program, amiben több mint 600 hangmintából válogathatjuk össze a legmegfelelőbbeket, hogy ízlésünk szerint készíthessünk zenét.

Ez a leírás inkább azoknak lesz segítség, akik még nem próbálkoztak a zene világában, így nem igazán ismerik a legfontosabb fogalmakat. Sajnos a HELP funkció a játékban elég gyatra, így leírás nélkül nem is nagyon tud vele mit kezdeni egy "kezdő".

szekből áll. Egészen pontosan nyolc rétegből. Ezek a kép bal oldalán láthatóak. Fentről lefelé: a mélydob, a pergődob, a cintányér, a tam dobok, a gitár és három zenei alap. Ez a sok hangszer két fő csoportra osztható: a ritmus (fentről az első négy) és a hang (az alsó négy). Stílusonként nekünk van ebből két rétegünk, A,B. Ha zenét csinálunk, akkor darabokból kell összeraknunk a remekművet. Az R1 gomb megnyomásával egy kis segítséget kapunk a kép felső részén. Szóval, először kapcsoljunk ki minden hangot, amit a gép szerkesztett nekünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a kiválasztott hangszeren megnyomjuk a Négyzet gombot. Ha minden elhallgatott, akkor kezdjük a kreatív munkát. Ráállva a mélydobra,

jük, hogy a kívánt hangszer (sztereo révén), melyik oldalon szóljon, ha mondjuk walkmanen hallgatjuk (Pan). Persze nem kell a szélsőségekig menni, szólhat kicsit jobban baloldalt, mint jobboldalt, vagy fordítva. Ezt tényleg mindenki döntse el magától! Ha esetleg ez nem megy, akkor választhatjátok az automata funkciót (Autopan), ami magától "rángatja" a hangokat balról jobbra és vissza. Lehet "tihanyi" típusú vízhangot is szerkeszteni a következő gombbal (Delay). Evidens módon, minél feljebb nyomjátok a pótmétert, annál vízhangosabb lesz. Torzítani is lehet (Modulation), amennyire akarjátok. Végül az utolsó ponttal (Reverb), egy mélyebb, teltebb hangzást adhattok a hangszerhez. Kissé

fontosabb. Ha elég jó zenét csináltatok, akkor előbb vagy utóbb megjelenik a kép jobb alsó sarkában a következő stílus neve és iránya. Válasszátok ki, és máris mehettek a delfinnel egy új világba képileg és zeneileg egyaránt. Ennek a neve Abyss. Már két ikon világít a "főmenüben" és neki kezdhettek a szerkesztésnek újra. A szerkesztő-teleportnál már az új stílus jelei úszkálnak. Itt mindent új. Egy dolog viszont fontos! A már előzőleg elkészített zenék alapjaiból is válogathatunk a jelenlegi dal szerkesztésénél. Tehát, a nyugodt Peace gitáralapot belekeverhetjük a pattogóbb Abyss alapba. Itt kezdődik az igazi kreatív munka. Emlékeztek a Prodigy azon számaira, amiben hard-rock alapot kevertek kő kemény

HÁZI ZENESTÚDIÓ
Fluid

Gyakorlott zenészek már boldogulnak egyedül is, de valahol mindenkinek el kell kezdeni, úgyhogy ha beraktátok a CD-t a gépbe és épp nem tudjátok, hogy mit kezdjetek vele, nyugalom. Itt a leírás.

A zene világa szép, nyugodt és nagy, épp mint a tenger. Itt kezdhetünk neki utazásunknak a hangok világába. Egy delfin képében úszkálva indulhatunk utunkra. Az előttünk lévő ikonok közül még csak az első világít. Ezek egy-egy zenei stílust képviselnek, ám nem lehet egyből mindennek nekiugrani. Egymás után, szépen sorjában. Ha nekiúszunk az elsőnek, akkor a Peace világban találjuk magunkat, ahol szépen úszkálhatunk, és gyönyörködhetünk a halakban, ám ezalatt megkapjuk az első adag hangmintáinkat (Patterns). Miután a Start gombbal kilépünk a világból (elúszva a szerkesztő-teleporthoz), elkezdhetjük alkotó munkánkat. A zenét úgy képzeljük el mint egy szendvicset. Több rétegből áll. Van a kenyér, a vaj, a sajt, a sonka. A mi zenénk is így néz ki, csak más ré-

nyomjuk meg az X-et. Ekkor két dolog közül választhatunk: megváltoztatni a hangot (Change), vagy hanghatásokat adhatunk hozzá (Effect). Válasszuk a Change módot, és máris elénk tárul a mély dobalapok széles választéka. Egyszerűen ráállva a Háromszög megnyomásával belehallgathatunk, és ha tetszik, akkor az X-szel berakhatjuk a helyére, a dalba. Így már megvan a kenyér (csak, hogy a szendvicses példánál maradjak). Most jön a pergődobbal ugyanez. Kimenni, rámenni X-et nyomni és választani egyet, ami a legmegfelelőbb az ízlésünknek. Megvan a vaj is. És így tovább egészen addig, amíg el nem készül a remekmű, a zeneszendvics. Ekkor kezdhetünk neki a fent említett hanghatások hozzáadásához. Ezt szintén egyenként kell, hangszer szerint. A dobbal kezdve most ne a Change, hanem az Effect menüpontot válasszuk! Itt 6 dolgot csinálhatunk a nótával, amit eddig összefabrikáltunk. A hangerejét állíthatjuk be a dalban (Volume). Eldönthet-

olyan lesz, mintha egy templomban játszanátok le a zenét. Ha már ezzel is megvagyunk, akkor majdnem kész az alkotás. Még egy dolog hiányzik: a BPM beállítása. Ez a három betű manapság a popzene talán legfontosabb összetevője. A jelentése Beat Per Minit, vagyis Percenkénti Ütemszám. Minél nagyobb, annál darálósabb a muzsika. Például egy gyorsabb trance vagy rave már nem is létezhet 160 BPM alatt. Szóval ez is fontos. A kép jobb felső sarkában láthatjátok az aktuális BPM értéket, ezen a Start gomb megnyomása után állíthattok. És kész! Megvan az első saját dalotok! Mint már mondtam, ebből kettőt is lehet csinálni stílusonként. Ha megvagytok ezzel is, akkor a mentés után (ami nagyon fontos), lépjetek vissza a delfinhez és ússzatok bele a világító ikonba. Wow ! A saját zenétek szól, mialatt úszkáltok a "nagy kékség" végtelen rengetegében. Itt még minimális hangokat hozzáadhattok a kész dalhoz a gombok nyomkodásával, de nem ez a leg-

acid-house alappal?? Na, valami ilyet lehet itt is csinálni.

Remélem sikerült valamennyire érthetően leírni a játék lényegét. Sok kezdő zenésznek ez a játék jelentheti az alapok elsajátítását, mert (elárulom) az "igazi" zenéket is így csinálják, csak ott nem 8 sávos a szendvics mint itt, hanem 280. Pár nap alatt elkészíthetitek saját albumotokat és ha jól sikerül, ki tudja?

Adam

FLUID

LÁTVÁNYOSSÁG G
JÁTSZHATÓSÁG G
SZAVATOSSÁG G
ZENEBONA A

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ EZ AZ ELSŐ ILYEN PROGRAM PSX-RE
× A CIKKBŐL KIDERÜL

81%

BREATH OF FIRE III



El sem tudom mondani menyire vártam már a Breath of Fire III-at. Azt a játékot, aminek a második része SNES-en még mindig a kedvenc játékaim közé tartozik, a Final Fantasy VII után a második legjobb RPG-nek tartom. Nem is csoda tehát, hogy nagyon be voltam sózva és szinte mindig (amikor a szerkesztőségben jártam) kérdezgettem is a Martint – "Mikor jelenik már meg, megjött e már"? Aztán jött az alkalom és sikerült megszereznem a játék NTSC amerikai verzióját – e teszt is ez alapján készült, így apróbb eltérések előfordulhatnak az európai verzióval szemben (ez utóbbi kb. az újság megjelenésével egy időpontban jelenik meg). Ha lesz ilyen, akkor azért előre is elnézést kérek. Most azonban lássuk, hogyan is jutott eszébe a Capcomnak, hogy egy RPG-t készítsen.

Az egész még '93-ban kezdődött, akkor döntött úgy a Capcom, hogy készít egy szerepjátékot. Ám mivel nem volt sok tapasztalata ezen a téren, nem másra bízta a játék megalkotását, mint a SquareSoftra – az eredmény a Breath of Fire lett. A játék nagy siker volt (csak nem nálunk Európában, mert itt azt hiszem nem jelent meg, nekem is csak nagy vesződségek árán sikerült megszerezni), úgyhogy a Capcom úgy döntött, belevág a második rész fejlesztésébe. Ám ez utóbbit már nem a Square rakta össze, hanem a jóval ismeretlenebb Laguna Software, ennek ellenére szerintem a BOFII rendkívül jó játék lett. Aztán végre elérkezett '98 és vele együtt a Breath of Fire III, amit már a Capcom nem bízott más cégekre, és saját maga készítette el (ez egyáltalán nem biztos, hogy jó dolog, mivel a játék nem egészen olyan lett, mint amire számítottam – látszik, hogy a Capcomnak nincs tapasztalata ebben a témában). Úgy terveztem, hogy írok pár sort az előző két rész történetéről, de sajnos ennek nem sok értelme lenne, ugyanis rövid idő után rájöttem, hogy tulajdonképpen a BOFIII-nak semmi köze nincs a második részhez (csak a főszereplő Ryu ugyanaz), mivel első rész folytatásának tekinthető. Az első két rész története fantasztikusan, logikusan és olyan briliáns módon volt összekötve, hogy azt még a legjobb forgatókönyv írok is megirigyelnék, ám ezt a harmadik részt sehova nem tudom beilleszteni. No mindegy, a játék története így se rossz nekem úgy tűnt, hogy a két rész közé van beillesztve (mondjuk ha így van, akkor elég rosszul történt a beillesztés).

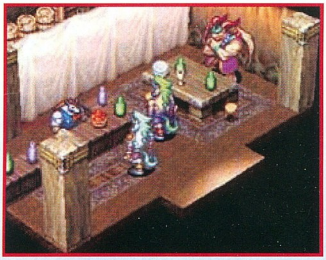




TÖRTÉNELEM



Lássuk az előzményeket! Egy sárkányharcos elindul, hogy felfedezze és elpusztítsa a gonosz Istent, Miriát. Ez az Isten gonoszságot és démonokat szabadít a világra és csak egy sárkány győzheti le. A harcos feladata az, hogy összegyűjtsön hat másik harcost – őket láthatjuk a játék kezdetén a címképernyőn (a falfestményen), éppen Miriával és a sok-sok kígyóval küzdenek. A küldetésük sikerrel jár, Miria elpusztul. Többet nem is írok erről, mivel akkor egy csomó poént lelőnék a játékból. Csak annyit mondanék még Miria pusztulásáról, hogy a videojátékok világában kétféle szörny, ember, démon, karakter nem létezik: halott és halhatatlan. Mivel akármennyire is halhatatlan valaki, valahogy biztos meglehet ölni, és akármennyire is halott, biztosan fel lehet támasztani (kivéve Aeris, akit tényleg nem lehet). Maga a játék mint már mondtam egy RPG, méghozzá a jobbik fajtából. Nem sorolható teljes mértékben klasszikus kategóriába, mivel a helyszínek 3 dimenziósak, ezeken 2 dimenziós szereplők rohangálnak és végzik a dolgukat. Nézzük az irányítást: a Kör a futás, míg az X az akció (beszélgetés-parancs-kiválasztás) gombja. A Háromszöggel az éppen elöl lévő emberünkkel speciális mozdulatát (kardunkkal suhinthatunk, lőhetünk stb.) használhatjuk. Hogy épp mit, az az adott karaktertől függ – közöttük az L1-gyel szelektálhatunk. Összesen a parti három tagból állhat, tehát a főszereplő Ryu mellé még két másik embert is választhatunk. Az R1-el a kamerát tudjuk forgatni, így ezzel olyan helyeket és tárgyakat is megláthatunk, amit egyébként nem lehet. Érdemes minden helyen jól körülnézni. A Négyzettel az Invetoryba jutunk, ahol rengeteg dolgot találhatunk. Az első "köcsög" alakú ikon az Items, ezen belül a Use parancsot választva az Itemnél gyógyító felszereléseinket használhatjuk, a Weapon-nél fegyvereinket, az Armornál ruháinkat, pajzsainkat, míg az Option-nél a horgászathoz használt eszközeinket nézhetjük át – ugyanis a térképen az ugráló halaknál lehet horgászni is. Ezen kívül a Sorttal helyezgethetjük, míg a Drop-nál kidobhatjuk tárgyainkat. Van még egy opció, a Vital, mellyel azokat a tárgyainkat és eszközeinket nézhetjük meg, melyeknek használatáról nem mi döntünk, hanem a történet során automatikusan történik ez. A következő ikon a varázsbot, az Ability, mely pont alatt a varázslatainkat szemlélhetjük meg. Ezen belül szintén több fajta varázslat áll rendelkezésünkre. Az első Heal, amivel gyógyító mágiákat vehetünk igénybe – természetesen csak akkor, ha van AP-nk. Az Assist pont alatt a karaktereink és az ellenfeleink állapotát befolyásoló varázslatokat (védelem és támadás erősítés, gyorsítás, altatás stb.) használhatjuk. Az Attack pontban a támadó varázslatainkat találhatjuk, ez mindenkinél más és más. Van még egy pont, a Skill, ami alatt az ellenfeleinktől eltanult varázslatainkat használhatjuk (erre még visszatérek). Lehetőség van még a varázslataink rendezgetésére is (Sort), de van egy sokkal érdekesebb pont is, a Gene név alatt. Itt ugyanis Ryu számára megszerzett sárkányformációkat jelző ikonokat találjuk. A harcban ugyanis Ryuval lehetőségünk lesz sárkánnyá átváltozni. Kezdetben még csak bébi sárkányokká, de a későbbiekben egész



félelmetes méreteket is fel lehet venni. A játék során rengeteg ilyen ikont találhatunk, melyeket kombinálni lehet egymással. Attól függően, hogy hogyan kombinálunk, más-más sárkányformákat vehetünk fel. A következő ikon a kard, tehát az Equip, amit nem nagyon kell bemutatni – most is a felszereléseinket rakhatjuk használatba. Karaktereinknek vehetünk fegyvert, ruhákat, fejfedőt, valamint gyűrűket is, ez utóbbi a káros tulajdonságokat hárítja el. Az Opti-val az optimális felszereléseket adhatjuk embereinknek, míg a Fast-nál gyorsaság szerint szerelhetjük fel karaktereinket. El is dobhatjuk a cuccainkat, méghozzá a Pool-lal. A golyó ikon jelenti a Tactics-ot, mellyel a formációkat változtathatjuk, összesen hármat vehetünk fel: úgymint normál, védekező (Defense) és támadó (Attack). Ezen kívül lehetőség van a csapat tagjain változtatni, az Ally pontnál. Az emberke ikon a Statust jelenti, azaz itt nézhetjük meg, hogy az adott karakterünknek milyenek a tulajdonságai, mennyi tapasztalati pontot kell még összegyűjtenie a szintlépéshez, milyen felszereléseket visel stb. A joy ikonnál a Configba jutunk, ahol a szokásos beállításokat tehetjük meg. Van még egy menüpont, a Camp, aminek sátorozásnál van jelentősége. Amikor a térképen barangolunk és lenyomjuk a Startot, akkor tábort verünk. Ilyenkor aludhatunk, menthetünk, változtathatunk a csapaton stb. Ezzel a Camp-pel visszaléphetünk a térképre. A játékban természetesen fontos szerepet játszik a harc, amely körönként folyik. Harcban a következő dolgok állnak rendelkezésünkre. A köcsög alakú ikonnal gyógyító felszereléseinket használhatjuk, a pajzsnál védekezhetünk. A karddal támadhatunk, míg a varázsbottal varázslatainkat vehetjük igénybe. A varázslatokból a már említetteket találjuk, tehát van támadó, gyógyító, ellenfél állapotát befolyásoló. Van még a bal oldalon a szem alakú ikon, ez az Examine parancsot takarja. Ezzel eltanulhatjuk ellenfeleink varázslatait, a megtanult varázslatokat a Skill pontban találhatjuk és használhatjuk. Van még két ikon, amelyek nem látszanak: az egyikhez az L1-el juthatunk – itt automata harcra kapcsolhatunk. A másikat értelemszerűen az R1-el érhetjük el, ezzel elmenekülhetünk. Egyébként a harc elég keményre sikerült, néha igencsak nehézkes a győzelem. A főellenségeket – ha nem a megfelelő szinten állunk – lehetetlen legyőzni, úgyhogy ha ilyen helyzetbe kerülünk, érdemes kimenni a térképre és figyelni, mikor lesz Ryu feje felett egy felkiáltó jel. Ha ilyet látunk, belépheltünk az X-szel erre a helyre, és harcolhatunk. Csak így lehet elérni a megfelelő szinteket, melyekkel már legyőzhetőek a szörnyek. Természetesen a harcért pénzt is kapunk, melyből létfontosságú fegyvereket és cuccokat vehetünk. Az, hogy milyen felszerelést viselünk, szintén meghatározza azt, hogy le tudjuk-e győzni a nagyobb ellenfeleket, vagy sem. Egyébként a szokásos helyeken kívül (fegyverbolt, fogadó, gyógyító cuccok boltja) van még egy negyedik hely is, ahol elkölthetjük a pénzünket. Ez egy zöld keresztel jelölt bolt, itt beolthatjuk, vagyis inkább immunizálhatjuk magunkat a különböző varázslatokkal (tűz, víz, szél, föld, villám stb.) szemben. Hogy épp mire vagyunk immunisak, az rendkívül fontos egy-egy szörny legyőzésénél. Természetesen a játékból nem hiányozhatnak a különböző "mellékjátékok" sem. Mint már említettem horgászhatunk, amely rendkívül ötletes és szórakoztató, de ezenkívül darabolnunk kell fát, húznunk kell kötelet, kútból vizet, sőt egy helyen a sivatagban kell barangolnunk, és a csillagok állásából kell kikövetkeztetnünk, hogy merre kell mennünk (ez egyébként inkább idegesítő, mint ötletes, ezt azért mondom, mert éppen itt tartok és állandóan eltévedek). Mindezeken felül még házat is építhetünk magunknak! A játék ötletességével tehát nincs baj, annál inkább a hosszúságával. Ez a sivatagos rész, ahol most tartok, a játék legvége – ezután már csak a főellenség(ek) van(nak) hátra. Mindenesetre a játéknak 30-35 óra végigjátszási ideje van (ez játékostól is függ), ami mondjuk a Final Fantasy VII-hez képest elenyésző. De mondjuk ez az idő nem is lenne olyan rossz, ha a SNES-es Breath of Fire II-öt elsőre nem 50 óra alatt vittem volna végig – márpedig elsőre kb. ennyi volt. Nos, nem értem azt, hogy egy alig 3-4 Mbyte-os SNES kazettába miként írnak hosszabb játékot, mint egy 650 Mbyte-os CD lemezre?! Ha egyszer egy ilyen grafikájú RPG-nél úgy kihasználnák a CD kapacitását, mint egy SNES kazettáét, akkor kétszer-háromszor olyan hosszú játékokat tudnának, írni mint a Final Fantasy VII! A játék grafikája szerintem egyébként rendkívül szép, az utóbbi idők legszebb RPG-je. A hangok nagyon kellemesek, a zenék pedig kifejezetten jók. Ugyanakkor én többet vártam volna a történettől, kár, hogy nem a BOF II-őt folytatták. Bár az is igaz, hogy még nem játszottam teljesen végig, és a BOF sorozatban a legjobb dolgokat mindig a legvégére hagyják. Bízom benne, hogy ott majd kiderül még néhány érdekes dolog. Szóval összefoglalva a játék egész jó lett, de én egy kicsit – a második rész után – többet és jobbat vártam volna. Valószínűleg valamelyik következő számunkban leadjuk a végigjátszást is.

Veres Miki

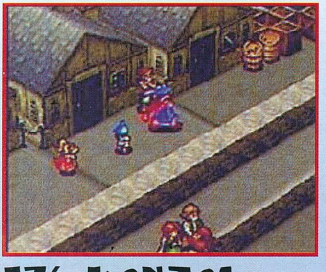






CSEMEGE AZ RPG RAJONGÓKNAK!





BREATH OF FIRE III

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

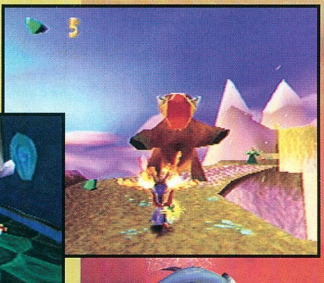
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SZÉP GRAFIKA ÉS JÓ ZENÉK, VÁLTOZATOS JÁTÉKMENET
× TÚL RÖVID, TÖBBETT VÁRTAM VOLNA A TÖRTÉNETTŐL

85%

Ebben a hónapban szinte teljes egészében a sárkányoké voltam, először ott volt a Breath of Fire III, amiben egy sárkány – harcos – a főszereplő, most pedig itt van a Spyro the Dragon, ahol egy kis sárkányt alakítunk. Persze a két játéknak egymáshoz semmi köze, a Spyro ugyanis nem RPG, hanem egy vérbeli 3D-s platformjáték. Mikor először láttam képeket a Spyro-ból, azt gondoltam magamban, hát igen, gyönyörű játékokat készítenek mostanában N64-re, de ahogy továbbhaladt lefelé a szemem, megpillantottam a PlayStation tetszetős lógóját. Micsoda, ez a játék PlayStation-re készült? Azt gondoltam, hogy biztos a képek nagyon csalókák, de aztán megkaptam és hazavittem a játékot, kipróbáltam ,és bizton mondhatom, ilyen gyönyörű 3D-s platformjátékkal





SÁRK
MÁR
LÉTE



PlayStationön én még nem találkoztam. Eddig a Croc-ot emlegette mindenki, hogy ilyen szép, meg olyan jó, nos kimerem jelenteni: a Spyro olyan magasan veri a Croc-ot mint Himalája a Kékes-tetőt.



EGYSZER, VOLT HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY GNASTY GNORC

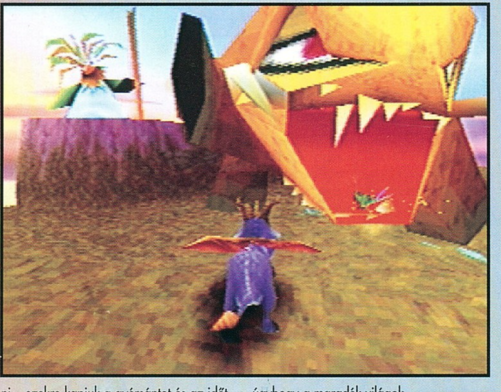
A játékban egy sárkánykölyköt, Spyro-t irányítunk. Spyro békésen él a többi sárkánnyal együtt a sárkányvilágban addig, amíg fel nem tűnik a gonosz Gnasty Gnorc. ő elrabol egy sárkányok számára fontos varázstárgyat, és kővé változtatja az összes sárkányt a világon. Csak Spyro ússza meg a dolgot, így hát elhatározza, hogy kiszabadítja sárkánybarátait és elpusztítja Gnasty Gnorc-ot. Igazság szerint Spyro nem egyedül vág neki a kalandnak. Lesz egy segítőtársa is egy Sparks nevű szitakötő személyében, ő fog megvédeni a sérülésektől minket Az ő állapotára a színéből következtethetünk – ha például zöld, akkor már vigyázzunk magunkra, mert ha elveszítjük és ellenféllel érintkezünk, azonnal meghalunk. A pályákon találhatunk majd semleges álatokat (nyulak, birkák stb.), ha őket elintézzük, akkor általában átváltoznak pillangóvá. Ilyenkor, ha Sparks sérült, megetethetjük vele a lepkét (körülötte kell járkálni), ettől feltöltődik az energiája. Sparks-on kívül még jó néhány baráttal fogunk összefutni – legfontosabbak a kiszabadítandó sárkányok lesznek. ők különféle instrukciókkal fognak ellátni minket, például elmondják az irányításra vonatkozó trükköket, mit kell tennünk, hogy kijussunk a pályáról, mik az adott pályának a sajátosságai, stb. Ezen kívül találkozni fogunk még egy léggömb mellett álló emberével is – az ő segítségével közlekedhetünk a világok között. Persze nem adja ingyen a segítséget, ugyanis mindig kér valamilyen speciális feladatot. Ez általában abból áll, hogy össze kell szednünk megfelelő mennyiségű gyémántot, (ebből minden pályán van egy megadott mennyiség, ha ezt összeszedjük, egy életet kapunk), ki kell szabadítani adott számú sárkányt, vagy össze kell szedni néhány sárkánytojást (ha megfelelő mennyiséget szedtünk belőle össze, bonusz pályára kerülünk, egyébként kis polipszerű kék álatok cipelik a tojásokat – őket kell elintézni, sokáig kell kergetni őket, mire sikerül). Később már speciális tárgyakat is kell gyűjtenünk. A játékban összesen hét teljesen különböző óriási világot kell bejárnunk, összesen 34 pályával. A pályák hatalmasak és rengeteg titkos-rejtett zug van rajtuk, hogy mindent felfedezzünk háromszor, négyszer végig kell mennünk a programon. A világok között a már említett ballonossal közlekedhetünk, ő fogja megadni, hogy mit kér a szállításért. A játék felépítése nagyon emlékeztetett a N64-es Mario 64-re (ott voltak hasonlóképp felépítve pályák), a játék minden ízében rá hasonlít, de szerintem összességében jobb nála. Minden egyes világban teleport kapuk vannak, ezek visznek minket különböző pályákra. A sorrend teljesen mindegy, bármelyikkel kezdhetjük, kivéve a főellenséget. A játék úgy van megalkotva, hogy nem muszáj minden világban minden pályát azonnal átkutatni, viszont így értékes gyémántokról, tojásokról, és legfőképpen kiszabadítandó sárkányokról maradhatunk le. A játékot ugyan még nem sikerült teljesen végigjátszanom, így nem tudom mi történik, ha nem szabadítjuk ki az összes sárkányt, vagy csak nagyon keveset – de valószínű, hogy valamilyen hatással lehet a megnyerésre. Később persze vissza lehet jönni a már bejárt pályákra is, erre azért van szükség, mert egy idő után már több sárkányt kell kiszabadítanunk, mint amennyi az adott világban található. Így vissza kell menni az előző világokba, és ott is meg kell keresni és fel kell szabadítani a hiányzó barátokat, többek között ezért is érdemes bejárni az összes pályát. Természetesen nem hiányozhatnak a főellenségek sem, az ő pályájukra csak azután lehet bemenni, ha már a többi pályát teljesítettük.

ÉLJEN A DUAL SHOCK!

Most lássuk az irányítást, illetve trükkjeit (javaslom az analóg irányító – Dual Shock – használatát): Az X az ugrás, de ha levegőben vagyunk és úgy nyomjuk meg az X-et, Spyro repülni, vagyis inkább lassan leereszkedni fog. Ráadásul ha ilyenkor magunk felé nyomjuk a joy-t, Spyro még lassabban fog ereszkedni – ideális, ha magasról ugrunk. A Négyzettel futhatunk, ilyenkor Spyro előre tartja a két szarvát – ha így megyünk neki az ellenfeleinknek,

megsebezhetjük vagy elintézhetjük őket. Ez az öklelés nem mindegyik szörny ellen jön be, ellenük használhatjuk a tűzfújást a Körrel. A Háromszöggel lényegében saját szemszögre kapcsolhatunk, és körülnézhetünk. Az R1-L1 gombokkal oldalazni lehet, míg az R2-L2-vel a kamerát forgatni, ugyanis a kamera kezelés félautomata (a Pause menüben változtathatunk rajta). Általában követő nézetben van, de ezekkel a gombokkal (ha rosszul áll be) mi is állíthatunk rajta. Alapjába véve jó a kamerakezelés, sose volt olyan, hogy a rossz nézet miatt haltam volna meg. A Pause menü is rejt érdekességeket: az Options-ben a szokásos dolgokat állíthatjuk (kamerakezelés, zenék stb.), jóval érdekesebb viszont az Invetory, ahol többféle dolgot is átnézhetünk. Például megnézhetjük, hogy összesen hány gyémántot, tojást szedtünk fel, és hány sárkányt szabadítottunk ki (összesen 120-at kell/lehet). Ezeket külön pályákra lebontva is megnézhetjük, tehát az adott pályákon mennyiből-mennyi gyémántot és tojást szedtünk fel, és hányból-hány sárkányt szabadítottunk ki. Az Exit Level-lel kiléphetünk a pályáról, de ilyenkor minden megszerzett kincsünk elveszik (a kiszabadított sárkányok nem!!). Játékban többféle dobozt találhatunk, a legtöbbjükben általában kincsek rejlenek, kiemelném azonban azt a ládát, melyből egy szempár pislog kifelé – mivel abban egy élet lapul! Ezenkívül találhatunk zárt ládákat is, ezekben szintén kincs van, kinyitásukhoz pedig szükség lesz az adott pályán található kulcsra (mindig jól el van dugva). Ha más pályáról hozunk át kulcsot, az nem használható – mindig az adott pályán lévő kulcsot kell megtalálni.

ÁNYOK EDIG NEK!





PÁR SZÓ A VILÁGOKRÓL

Mint említetem hét világot kell bejárni, mindegyikben találhatunk valamilyen érdekességet vagy meglepetést. Az első világ a művész sárkányok világa (Artisans), itt természetesen művész sárkányok (festők, szobrászok énekesek stb.) élnek. Ez meglátszik a pályákon is, nagy nehézséget nem fog okozni. A főellenség egy madárijesztő lesz: folyamatosan szórjunk rá tüzet. A második világban (Peacekeeper) egy sivatagi helyre jutunk, egy csomó Napóleon típusú szörnnyel, akik mindenáron le akarnak ágyúzni minket. Ha elintéztük őket, használhatjuk az ágyújukat, csak toljuk a megfelelő irányba és gyújtsuk be a kanócot. Egyébként van egy hely, ahova csak úgy lehet bejutni, hogyha előtte szétlőjük a hegyet (egy nagy kör van rajta). Ebben a világban találkozunk először egy nagyon érdekes feladattal: az egyik pályán (Night Flight) repülni kell, és így gyémántokat összeszedni. Általában körökön és kapukon kell átrepülni, de dobozokat is szét kell törni – ezekre kapjuk a gyémántot és az időt, mivel időlimit is van – egyébként ezután szinte minden világban találkozhatunk hasonló, persze nehezített feladattal. A repülésünket gyorsíthatjuk, ha lenyomjuk az X-et. Szintén ezt a gombot nyomjuk le, ha falnak megyünk, mert különben vízbe pottyanunk, ami halálos Lehetőleg ne is repüljünk víz közelbe! Amúgy ebben a világban a háborúzó sárkányok élnek. A harmadik világban (Magiccrafter) a varázsló sárkányok otthonába kerülünk, természetesen varázsló ellenfelekkel. A forgószeleket próbáljuk kikerülni, a falat növesztő varázslókat pedig távolról, nekifutásból intézzük el. Található még ebben a világban egy lejtő is, melyen nyilak vannak – itt ha nekifutunk, extra sebességre válthatunk, ez azért kell, hogy elintézzünk egy varázslót és továbbmehessünk. A főellenséget én tűzzel nyomtam le. A negyedik világban (Beastmaster) a biológus sárkányokhoz érkezünk. No itt már nehezednek a feladataink, vigyázni kell az árammal, amivel előszeretettel támadnak ránk ellenfeleink. A legnagyobb ellenfelünk egy óriási robot lesz, őt úgy lehet kicsinálni, hogyha először széttörjük az előtte lévő oszlopokat, persze csak akkor, ha nincsenek áram alatt. Azt hiszem, összesen 50 sárkányt kell kiszabadítani, hogy a ballonos továbbengedjen minket. Itt már érdemes visszamenni az előző helyszínekre, és kiszabadítani az ottfelejtett társakat. Nos, amikor ezeket a sorokat írom, én pont itt járok (most kezdtem az előző világokat bejárni, és szabadítani a sárkányokat, mivel az az 50 elég sok), úgyhogy a maradék világokról csak a Sony által küldött információs anyagból tudtam meg többet. Remélem megbocsátjátok, hogy sokat már nem írok a további pályákról és a feladatokról (különben sem jó, ha minden meglepetést elmesélek). Az ötödik világban az álomsárkányok világába kerülünk (Dreamweaver), a hatodikban pedig a gépeket készítő sárkányok királyságába (Machinist). Van még a hetedik világ (Aquifier), ez egy vízi világ lesz, a végén természetesen Gnasty Gnorc-kal. Soha ne feledkezünk meg egy sárkány kiszabadításáról sem (sűrűn nézzük az Invetoryt)! Vannak olyan helyek is, melyeket csak neki futásból, vagy pedig egy-egy magaslatról repülve érhetünk el.



MINTHA EGY RAJZFILMBEN LENNÉNK

A játék valami elképesztő grafikával rendelkezik, ilyet még PlayStationön nem nagyon láthattunk. Az egész olyan, mint egy interaktív rajzfilm. A játékban rengeteg szín van a képernyőn, ráadásul a grafika nagyfelbontású, és mindezt 30 képkocka/másodperces sebességgel (fps) kezeli a gép. A képfrissítés nagyszerű: tökéletesen látni még a távoli objektumokat is, nincsen olyan, hogy egy-egy tereptárgy a szemünk előtt villan fel. Most biztosan azt gondolja mindenki, hogy akkor a köd effektust vehették sűrűre, hogy a sebesség jó legyen – örömmel jelenthetem, hogy a játék pályáinak a 90%-ban semmiféle ködeffekt nincs, ahol pedig mégis van, ott sem zavaró! Még egyszer mondom, szerintem a játék még a Mario 64-et, és talán még a Crash Bandicoot 2-őt is veri, a Croc pedig még csak meg sem közelíti. Nagyon nagy pozitívum, hogy a pályák óriásiak, és egy-egy nagyobb pálya nincs kisebb részekre osztva, mint a Croc-ban (ott így küszöbölték ki a ködöt, vagy a rossz képfrissítést). A pályák és világok között pedig alig tölt a gép. Tetszettek még a fényeffektek is, főleg ahogy a fáklyák lobognak. Ezt a gyönyörű grafikát teljesen megfelelő sebességgel kezeli a gép, sosem lassul le a játék. Nagyon jól néz ki maga Spyro is, elképesztően sok mozdulata és gesztusa van – például ahogy nézelődik a szemével jobbra-balra, az valami halálos. Ám nem csak a grafika ragadott magával, hanem ellenfeleink intelligenciája és magatartása is. Remek dolog, hogy az ellenfeleink hatással vannak egymásra: volt már olyan, hogy egy vaddisznó fel akart öklelni, de véletlenül nem engem, hanem az egyik szörnyet találta el. A sivatagba a Napóleon szörnyek ahogy meglátnak, rögtön az ágyúhoz szaladnak, akiknek pedig nem jut, beszaladnak a sátraikba. Ha leégetjük róluk, bent reszketnek, és a hátsó felüket mutogatják. De ami a legjobban tetszett, az az volt, amikor a játék elején a gúnyosan hahotázó ellenfél felidegesített egy bikát, aki elkezdte kergetni az egyik szökőkút körül – ott kergetőztek, rólam tudomást sem véve. A játék zenéi is remekül sikerültek, lévén, hogy egy igazi zenészt kértek fel a megírásához.



A hanghatások is szuperek, például a szörnyek már messziről kiáltoznak. Én csak az átvezető filmeket hiányoltam a játékból, nagy kár, hogy ezek nincsenek, különben minden tökéletes!

Veres Miki

SPYRO THE DRAGON

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIA BLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ ELKÉPESZTŐEN GYÖNYÖRŰ 3D-S GRAFIKA, INTELLIGENS RAJZFILMSZERŰ KÖRNYEZET
× HIÁNYOZNAK AZ ÁTVEZETŐ FILMEK, DE EZ INKÁBB MÁR CSAK SZŐRSZÁLHASOGATÁS

94%

Interjú Ted Price-szal, az Insomniac Games elnökével és művészeti rendezőjével – a SPYRO THE DRAGON kapcsán

576 Konzol: Mik voltak a fő célok a játék megalkotásánál?

T.P.: Szerettünk volna egy olyan játékot készíteni, ami formailag, technikailag és játszhatóság szempontjából egyaránt különbözik a többitől, és ezzel elég sok időt töltöttünk. A hangulatos játék, nagy összefogás eredménye a Universal és az Insomniac között. Mindenki hozzáadott egy keveset, ami nagyon különlegessé teszi a játékot.

576 Konzol: Hogyan született meg Spyro figurája?

T.P.: Al Hastings, fejlesztőnk alkotta meg azt a technikát, ami igazán lehetővé tette számunkra egy olyan háromdimenziós szereplő megalkotását, aki gyorsan mozgott és sok különböző dolgot tudott csinálni. Ezután mi megpróbáltunk kitalálni egy figurát, aki kielégítette ezeket az igényeket. Egyszer az egyik művészünk, Craig Stitt azt mondta: "Hé, mindig is egy sárkányos játékot akartam csinálni !". Mindenki "beindult" az ötletre, mert ugye a sárkányok elég "lazák". Úgyhogy megkértük azt a tervezőt, aki a Crashen és a Charles Zembillason dolgozott, hogy segítsen nekünk megtervezni Spyro-t. Az ötlet szerint a sárkány nem lehetett túl fiatal, mint mondjuk egy gyerek, de túl felnőtt sem. És megszületett Spyro, egy lázadó tini sárkány, aki nem gonosz vagy vad, de nem is igazán "szabálykövető" típus.

576 Konzol: Művészileg miben különleges a Spyro?

T.P.: Egy olyan világot akartunk létrehozni, ami kihasználja az általunk kifejlesztett technika előnyeit. Ez már lehetővé teszi számunkra egy panoráma látvány kialakítását, amit nem nagyon látni Playstation játékoknál. Észreveheted, hogy a Spyro-ban nincs köd, így ellátsz a végtelenbe. Szóval művészileg megpróbáltunk gyönyörű, érdekes, fantasztikus világokat megalkotni, sok különleges tartozékkal. Megpróbáltuk színpompásra rajzolni a pályákat, anélkül, hogy túlságosan "rajzfilm-szerűek" legyenek. Ez alapvetően megkülönbözteti a többi játéktól. Spyro maga is képes érzelmekre, és vannak "mozi-szerű" jeleneteink, ahol megmenti a kristálysárkányokat, akik beszélgetnek vele. Ez még jobban kiemeli Spyro személyiségét – tényleg vannak érzelmei!

576 Konzol: Ki írta a zenét a játékhoz?

T.P.: Stewart Copeland, a The Police volt dobosa írta az összes dalt a játékhoz. őt jobban ismerik a filmzenéiről, mint a játékokból, ez az első alkalom, amikor játékzenét írt. Több mint 50 különböző zenei betét készült a játékhoz. ő is nagy játékos, és nagyon szereti Spyro-t, úgyhogy nagyon izgatottak voltunk, mikor az ő zenéje került játékba.

576 Konzol: Honnan jött az ötlet, hogy Stewart írja a zenét?

T.P.: Egyszerűen tetszett, ahogy régen zenélt a Police-os napokban, de csinált több filmet is John Waters-al. A leghíresebb a Rablóhal. Ez volt az első filmzenéje. Hasonlóan került bele ebbe a munkába is, mint a filmzenélésbe. Francis Ford Coppola épp a Rablóhalat forgatta, amikor felhívta Stewart-ot (aki még sohasem készített előtte filmzenét) és így szólt : " Szeretem a zenédet, szeretném, ha te csinálnád a Rablóhal zenéjét!". Velünk is így történt. Én felhívtam és azt mondtam: "Szeretem a zenédet, szeretném ha te írnád a Spyro zenéjét!" És elvállalta.

576 Konzol: Kik szólaltatták meg a szereplőket?

T.P.: A hangokat mind profi szinkronszínészek kölcsönözték. Carlos Alazraqui, aki Spyro-t szinkronizálta, szerepel a Taco Bell étteremlánc reklámjaiban. Itt Amerikában az nagyon híres. Nem tudom, van-e ilyen étterem Magyarországon?

576 Konzol: Még nincs.

T.P.: Nincs, O.K.! Szóval ő Spyro hangja és még néhány kristálysárkányé is. Van még pár filmszínészünk, akik a szereplőink hangjait kölcsönözték. Egy fickó, akit Clancy Brown-nak hívnak és szerepelt a Hegylakóban , TV-műsorokban, és a Csillagközi Invázióban is, szintén szinkronizál nekünk. Mindenki nagyon jól csinálja!

576 Konzol: Mik voltak a legnagyobb kihívások Spyro és a 3D-s világ elkészítésénél? Sok problémátok volt, a játék működésével?

T.P.: Nos, azt hiszem ez volt a legnagyobb kihívás a számunkra. Elkészíteni egy nyitott 3D-s világot, gyors mozgásokkal. Rengeteg időt töltöttünk próbapályák összeállításával, hogy lássuk, mi működik és mi nem. Az egyik dolog, amiről Brian Hastings tudna igazán mesélni, az annak a felfedezése volt, hogy milyen idegesítő 3D-ben, amikor hátulról rád lőnek. Úgyhogy egy dolog, amivel biztosan nem találkoztok a Spyro-ban, az a hátulról lövő ellenfél. Spyro támadómozgásában is sok munkánk van. Nehéz volt elérni, hogy ne legyen zavaróan nehéz, viszonylag könnyen lehessen ütni és sebezni. Ennek sok köze van az ellenfelek sebességéhez is. Rengeteg munkát fektettünk ennek a tökéletesítésére. A munka első hat, hét hónapja alatt mást sem csináltunk, csak az ellenfelek mozgását pontosítottuk, hogy egy élvezhető játékot kapjunk, és csak ezután kezdtük a környezet kialakítását.

576 Konzol: Amikor megalakítottátok az Insomniac Games-t, volt ötletetek, hogy milyen irányba induljatok el?

T.P.: Olyan játékokat akartunk csinálni, amik a lehető legjobban kihasználták a technika által adott lehetőségeket. E mellett sokkal kevesebb játékra szerettünk volna koncentrálni. Ez két telitalálat volt. Azt hiszem Alex és Brian Hastings-el, Matt Whiting-el és Chris McNultyval a programozókkal, sikerült a technikát teljesen kihasználnunk és ezeket teljesítenünk. Persze szerettük volna mindezt magas művészi szinten megalkotni, mivel nekem sokkal inkább művészi hátterem van, mint programozói. Mindent összevetve, olyan játékokat akartunk készíteni, amivel mi is szívesen játszanánk. Ez volt a számomra az egyik legfontosabb feltétel.

576 Konzol: Mit gondolsz a videojátékok jövőjéről?

T.P.: Szerintem, a konzolok egyre gyorsabbak lesznek, egyre több polygont fognak mozgatni, így nekünk lehetőségünk lesz még "fotószerűbb" környezetet és szereplőket kialakítani. Ennek ellenére, mindig kemény munka lesz, egy szórakoztató játékot készíteni, függetlenül a konzolok sebességétől. Még most is csak tanulgatjuk, a 3D használatát egy játékban. Mivel a 3D egy új, életszerű, nyitott környezet, egy új jelenség az elmúlt évekből, messze vagyunk még a teljes kihasználásától. Úgy gondolom, hogy a legnagyobb kihívás még mindig a játszhatóság lesz. Ahogy a konzolok egyre gyorsabbak lesznek, az ember egyre több polygonnal, egyre szebb és realisztikusabb képet, még több speciális effektust fog alkotni, de nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a játszhatóság a legfontosabb minden kritérium közül.

576 Konzol: Mik a Playstationön való fejlesztés előnyei?

T.P.: Mindenek előtt, a Playstation alapfelszereltsége sokkal nagyobb, mint bármely más konzolé. Ha megkérdezitek a programozóinkat, ők is ezt mondják majd, mivel ez remek alapot biztosít a fejlesztéshez. Ráadásul nagyon sok segítséget kaptunk a Sonytól mind technikai, mind marketing szempontból. Csodálatos dolog ennyire profi, kreatív és céltudatos csapattal együtt dolgozni. Amy Blair, Kenny Mathers, Liz és Molly segítsége egyszerűen lenyűgözött minket. Ez azért volt szokatlan, mert eddig még nem dolgoztunk még közvetlen a Sonyval. A Universal is remek munkát végzett, de a Sony "beszállásával" minden sokkal jobb lett. ők jó arcok...a Sony imád bulizni.

TÉLEN ÚGYSEM JÓ MOTOROZNI...





Akik szokták nézni a külföldi TV-csatornákat, az EA reklámhadjáratának köszönhetően már jó ideje értesülhettek róla, hogy elkészült a legjobb konzolos motorverseny második része, a Moto Racer 2. Igaz, elég nagy szemétség, hogy a TV-ben a játék 3Dfx-es PC-s változatával gerjesztik a PlayStation-tulajok étvágyát, de hát ebben az elüzletiesedett világunkban az ilyen apróságokra nem nagyon adnak. Pedig hát szerintem teljesen felesleges volt ez a húzás, mert ha grafikailag ugyan nem is olyan nagy áttörés a konzol változat (ehhez a géphez ugyebár nem adnak ki minden évben új, méregdrága grafikus kártyákat), de a beltartalmat tekintve jelentős a fejlődés.

Csakúgy mint az elõd, a játék ezúttal is két féle versenytípust dolgoz fel: a gyorsasági motorozást, és a motocrosst. A versenyeken a kihívás mit sem változott, az első részhez hasonlóan (sajnos) kiegyenlítetlenek az "erőviszonyok". Szerintem a motocrossnál túl könnyen adják a győzelmet, míg a gyorsasági pályákon ezzel szemben – a sok lassító koccanásnak/esésnek köszönhetően – csak a fogunkat szívhatjuk. A gyorsasági motorok pillanatok alatt elhúznak a bénáskodó játékos mellett, aztán mivel lemaradunk, egyre többet kell turbóznunk, ez viszont megnöveli az esés kockázatát, és így bezárul az ördögi kör. Egykerékre kapni egyébként a crossmotorokat is lehet, de azoknál közel sem olyan fontos – inkább ugratás közben érdekes próbálkozni a turbózással, úgy ugyanis extra mutatványokkal kápráztathatjuk el a közönséget és a kommentátort. Újdonság, hogy a játéktermi (Arcade) módon kívül beállíthatunk egy Simulation módot. Na ez az, amit nem ajánlok senkinek: a legapróbb ütközéstől is fejreáll az emberünk. A szimulációnak csupán az az egyetlen apró előnye van, hogy nem fogy az idő.

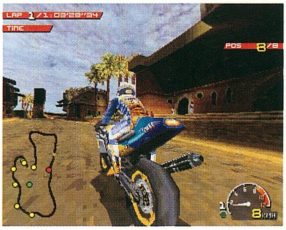






Első ránézésre az üzemmódok választékánál nincs sok változás: ugyanúgy van gyakorlás (Practice), melyen belül bekapcsolhatjuk a legjobb időnk szellem-motorosát (Time Attack), és van természetesen egyszeri futam (Single Race), ahol szabadon választhatunk a pályák közül. Ennél a két üzemmódnál azt is meg lehet határozni, hogy nappal vagy éjszaka versenyezzünk, s hogy az időjárást illetően havazás, esőzés, esetleg tiszta idő fogadjon minket. Igazi változások a bajnokságnál (Championship) tapasztalhatók, hiszen öt féle bajnokság közül választhatunk. Ezúttal van kategóriánkénti bajnokság, azaz Superbike és MotoX versenyek külön-külön, aztán van vegyes bajnokság, továbbá egyéni (a játékos által összeállított) bajnokság, és végül egy ún. Ultimate bajnokság, amit eme sorok írásakor még nem sikerült aktiválnom (nyilván meg kéne nyernem mindegyik bajnokságot), így az még számomra is titok.

Mindegyik bajnokság nyolc futamból áll, ezért van az tehát, hogy nem kevesebb, mint 32 pályát számolhatunk össze a gyakorlásnál. Akiknek azonban mindez még nem lenne elég, azok saját bajnokságaikhoz saját pályákat is készíthetnek. A pályaszerkesztő Editort a főmenüből lehet elérni. A szerkesztő kezelőfelülete iszonyatosan egyszerű, gyakorlatilag a tereptárgyakat, s minden egyebet elhelyez magától a gép, s nekünk csak a pálya nyomvonalával kell törődnünk. Amikor elindítjuk az szerkesztőt, elsőként a bajnokság összeállításához jutunk. Ha akarjuk, a már meglévő pályák közül is szelektálhatunk a select track-kel. Továbbhaladva a menüben az Edit Conditions ponttal az időjárási tényezőket állíthatjuk be, a Delete-tel pedig törölhetünk, azaz kivehetünk egy-egy pályát. A szoros értelemben vett pályaszerkesztés a Track Creatorral kezdődik. A fa ikonnal a pályát környező miliőt választhatjuk meg: erdős, (grand prix esetén) városi, dzsungel, angol, avagy sivatagos helyszínek léteznek. Az út ikon majd a kész pálya tesztelésére szolgál. Alatta a göröngyös út a bukkanók beiktatásához szükséges. Ha új pályát akarunk kezdeni, azt a kör ikonnal tehetjük meg. Nos, a soron következő ikonokkal alakíthatjuk a pályát, méghozzá úgy, hogy bizonyos kontrol-pontok lerakásával nyújthatjuk, deformálhatjuk az útsávot. A radír ikon a kontrol-pontok törlésére szolgál, a ceruza ikon értelemszerűen ennek az ellenkezője. A kontrol-pontokat megfogni a kéz ikonnal lehet: a kiválasztott útszakaszt az X-gombbal mozgathatjuk/formálhatjuk, a kör-gombbal pedig magasíthatjuk/mélyíthetjük. Ha meg vagyunk elégedve a művünkkel, a szerkesztőből (a kilépés gombja után) a Keeppel kell kiszállni. A kész pályákat és bajnokságokat a Save Championshippel tudjuk a memóriakártyánkra elraktározni.



Mivel a bevezetőben a PC-PlayStation párhuzamot megvonva talán egy kicsit lekicsinylően beszéltem a grafikáról (ami egyébként nem állt szándékomban), ezért a végső értékelésnél erre most még visszatérnék. PlayStation-ös viszonylatban – és főként a játék előző részéhez képest – a pályák kidolgozása sokat fejlődött. Jóval több poligonnal dolgozik a gép; ha például kinn a természetben versenyzünk, nem csak egy zöldre színezett szegély ábrázolja a füvet, hanem növények, levelek lógnak be a pályára. Több a tereptárgy, és az árnyékokra is nagyobb gondot fordítottak – ha éjszaka van, nem csak lesötétedik a képernyő, hanem – a kivilágított utcák miatt – teljesen más árnyékolású textúrák kerülnek a pályákra. A havazásnál szintén megváltozik a tájkép: nagy fehérség borul az egész terepre. Némileg a motorosokon is változtattak – főként a belső nézetet csiszolták tökéletesre. Most már tükröződnek a műszereink üveglapjai, s ha felkapjuk egykerékre a motort, nem csak a kék égboltot látni, hanem a szemünk a horizont magasságát követi. A felsoroltakon kívül a motorok hangja és a versenyeket aláfestő metál zene is rendben van, szóval a Moto Racer 2 tagadhatatlanul jobb mint az "1". Igaz, én egy kicsit többre számítottam (főként a motorok élethű viselkedését illetően, mert szerintem túl gyors a tempó), de lehet, hogy ez már csak az én telhetetlenségem.

Vári Zoltán

MOTO RACER 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ VÁLTOZATOSABB PÁLYÁK ÉS KITŰNŐ PÁLYAEDITOR
× AZ ÉJSZAKAI FÉNYSZÓRÓ EFFEKTUSA MEGLEHETŐSEN BÉNA

92%



BIO FREAKS

MÉSZÁRSZÉK AZ USA-BÓL

A GT új verekedős csodájában természetesen a jövőben járunk. Mint minden nagy birodalom, az USA is elbukott és darabjaira hullott. A "techno-gazdasági" háború következtében az államok helyett területek vannak, különböző "uralkodók" irányítása alatt. Az új állam neve: Neo-Amerika.

A szokásos "duma" után nem reméltem sok újdonságot a Midway új verekedős játékától. Hál' Istennek tévedtem! A játék nagyon jól sikerült, sőt a "verekedős" rajongók nem hiszem, hogy egyhamar le tudják tenni. Tele ötletekkel, humorral és sok-sok vérrel, nagy eséllyel pályázhat az "az év legegyedibb verekedős játéka" címre. De ne siessünk ennyire, kezdjük az elején.

A főmenüben a "megszokott" pontokkal találkozhattok. Miután egy kedves hang üdvözöl Neo-Amerikában, eldönthetjük, hogy játéktermi módon (Arcade), cinborával (VS Mode), csapattal (Team), túlélési versenyként (Survival), vagy pusztán gyakorolva (Practice) kívánunk megküzdeni kripli ellenfeleinkkel. Először gyakorlást ajánlom. Ez a menüpont még a gyakorlott "verekedőknek" is nyújt újdonságot. A játékban nyolc harcos közül választhatunk. Mind valamilyen kisebb testi hibával születtek, vagy a már fent említett "techno-gazdasági" háborúban sikerült a rossz helyen állniuk, a rossz időpontban. Van itt mutáns béka, elmebajos ökör, de bájos ifjú lányka is, aki különösebb tétovázás nélkül megszabadít bennünket földi kínjainktól, ha nem vigyázunk. Az első nagy pozitívum a játékban a Game Hints Mode. Biztos mindenkivel előfordult már, hogy verekedés közben valami nagyon "király" dolgot csinált, de nem tudta hogyan. Ilyenkor segít ez az opció. A küzdelem alatt kiírja a képernyő alsó sarkában azokat a gombokat, amiket megnyomtunk, így ha sikerült az ellenfelet felkapni, kitépni a kezét és vad üvöltések közepette kettétépni, akkor megállítjuk a játékot és megnézzük, hogy "...izé...most mi a fenét nyomtam meg???". Tíz aréna közül választhatunk a gyakorlás alatt. Ezek a szebb napokat is megélt USA különböző híres épületeinek az alagsorai, vagy pincéi. Az arénáknak nehézségi fokozatai is vannak. Persze felmerül a kérdés: egy teremben, ahol verekszünk, mi lehet nehéz? Sok minden. Például bizonyos termekben nem mehetünk a falhoz közel, mert feltrancsíroz minket a darálógép. A szabadságszobor maradványinál a "hölgy" szemeire, más pályákon egyszerűen az ugrándozásra kell figyelni, mert ha nem vigyázunk, megeshet, hogy felemelkedés után, nincs hova leszállni és "akkor aztán jó éjszakát"! A pálya kiválasztása után megkezdhetjük az "igazi" gyakorlást. Lehet, hogy furán hangzik, de ha csak ez az opció lenne, én akkor is napokig el tudnék játszani, mivel itt annyi mindent lehet beállítani, hogy 4-5 óra biztosan kevés lenne a teljes "élvezethez". Az alapirányításokkal nem fogok komolyabban foglalkozni, úgyis megtanuljátok. Fontos dolog viszont, a First Person Camera mód. Ez lehetővé teszi, hogy a saját harcosod szemszögéből láthasd az egész küzdelmet (L2+R2+Jobb). Kicsit meg kell szokni, de mindenképp érdekes. A START gomb megnyomásával (némi vágóhídi hanghatások mellett) előhívhatjátok a Practice Menut. Itt aztán csemegézhet a kezdő és a profi egyaránt. Szépen sorjában: Attack Data, ez a segítség a támadásban. Pl., ha túl sokáig egyhelyben állsz, a gép kiírja azt a gombkombinációt, amivel támadni tudsz. CPU Actions, ez az ellenfél technikai tudását állítja be. Ha úgy kívánom az ellenfél csak áll és néz, ha viszont ugrálós harcos ellen akarok gyakorolni, akkor beállítom, hogy ugráljon. CPU Level, az ellenfél nehézségi fokozata. Button Display, a már fent említett gombkiírás a kép bal-alsó sarkában. Endless Flying, a csata közbeni repülésünket korlátozhatjuk kedvünk szerint. Feature Disables, a játékban három alapfunkció van harc közben: repülés, tüzelés, pajzs. Ebben a pontban mindhármat be vagy kikapcsolhatjuk kedvünk szerint. Az egész játék talán legfontosabb menüpontja a Character Moves. Itt harcosra lebontva megtalálhatjuk az összes mozgás, ütés, varázslat és támadás kombinációját. Ez egy opció, amit már rég hiányoltam több verekedős játékból is. Ez gyakorlatilag megkönnyíti a küzdelmet és felgyorsítja a gyakorlás menetét. Nem kell magunktól rájönni az összes kombinációra. Mielőtt a Limb Loss Options menüponthoz érnénk, hadd szóljak egy pár szót a játék brutalitásáról. Nagyon brutális !!! A vér mindenhol fröcsög (általában ez a képzeletbeli kamerán jól látható nyomokat hagy), és a végtagok is könnyen "lekerülnek" viselőjük testéről. Ezért volt fontos a játék készítőinek megalkotni ezt a Limb Loss menüt, ami szabad fordításban "végtag elvesztési" menüt jelent. Amikor valaki már csak egy ütésre van a győzelemtől, és ekkor hirtelen levágják mindkét kezét, nem biztos, hogy megőrzi lélekjelenlétét. Ez a menüpont pontosan erre jó. Itt be lehet állítani már előre a végtagveszteségeket (Initial State of Players). Ajánlom, hogy amikor ezt gyakoroljuk, küldjünk ki minden nyugdíjast és gyereket a szobából. Itt tényleg fröcsög a vér! Visszanöveszthetjük kezeinket a Limb Loss Modeban, de ez kizárólag a gyakorlásnál működik. "Élesben" már nem segít a gép. Ha már kigyakoroltuk magunkat, nincs más hátra, mint nekirontani az ellenfélnek orrvérzésig (esetleg végtag vagy fejvesztésig).









A grafikát tekintve is nagyon szép a játék. A hanghatások összeállításánál is remekelt a készítőgárda. Az arénák szépen vannak kidolgozva, és hangulatosak. A játékosok mozgása dinamikus, látványos és sokszor kifejezetten szórakoztató. Érdemes figyelni a küzdelem előtti bemutatkozást, mert nagyokat lehet nevetni egyik-másik harcos "egyéniségén". Mindent összevetve, mindenkinek ajánlom a Biofreaks-et. Ennek a játéknak ott a helye minden "verekedős rajongó" polcán, aki meg nem szereti az ilyen típusú játékokat, az tegyen egy próbát, nem fog csalódni.

Adam

BIO FREAKS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ BIZARR ÉS VÉRES, UGYANAKKOR HUMOROS
× TÚL HAMAR KI LEHET FEKÜDNI

91%

ALUNDRA - TELJES MEGOLDÁS (BEFEJEZŐ RÉSZ)

RONAN'S CONSPIRACY

Térjünk vissza a faluba, ahol érdeklődjünk Yusteltől. Nyugatra kell menünk – figyeljük a vizet, ahol egy nagy örvényt látunk, abba kell belemennünk. Egy víz alatti rész jön, ám szerencsére nem lesz nagyon nehéz. Menjünk először a legalsó teleporthoz, és teleportáljunk el, majd ússzunk a víz legaljára, ahol is egy narancssárga kapcsolót találhatunk. Aktivizálva egy különös zajt észleinetünk. Teleportáljunk vissza, a teleporttól jobbra lévő nagy kőhalom eltűnt. Induljunk hát oda. Egy újabb teleportot találunk, mellyel szintén a víz alá kerülünk. Lökjük meg a nagy követ és ugráljunk lefelé az oszlopokon. Az ugrásainkat úgy tudjuk betájolni, hogy ha az árnyékunkat figyeljük. Ha az árnyék egy oszlop felett van, nem kell nyomni semelyik irány gombot sem. Ha sikerült átugrani, a teleporton távozzunk. Az újabb szobában csak lefelé kell haladni, amíg el nem érjük a következő teleportot (szintén a víz alá visz). Itt a buborékokkal csak felfelé kell haladni. Legfelül van egy teleport, de nem azt kell használni, hanem a kicsivel alatta lévőt. Úszunk felfelé a barlang bejáratáig. Bent egy isten jelenik meg nekünk, aki némi beszéd kíséretében átad egy jobb kardot, a Fine Blade-et. Ez egy speciális kard: ha nyomva tartjuk a Négyzetet, extra nagyot üt. Ezután gyorsan el kell húzni innen a csíkot, mivel Melzas elakarja pusztítani ezt a helyet. Menjünk vissza a faluba, és beszéljünk Lutas-szal, majd Meiával menjünk Ronanhoz. A beszélgetés után menjünk haza. Másnap reggel nagyon különös módon Meia ébreszt minket és mint kiderül, szörnyű hire van számunkra: Jess meghalt. Temetés után Septimustól kapunk egy kulcsot, amely Jessnél volt. A szobában van egy kék színű láda, ehhez kell a kulcs. A ládában egy törött mellény van, és egy levél Jesstől. Miután elolvastuk, röviden megemlékezünk jó barátunkról. A mellényt egyébként el kell vinni a falutól Keletre fekvő kis boltba, és beszélni kell az öregasszonnyal – ő megjavítja nekünk, ráadásul ingyen.

ELENE RÉMÁLMA

Másnap Gustav kéri a segítségünket, ugyanis Elene-nek rémálmai vannak. Menjünk tehát Elene házához és lépjünk be az álmába (Meia is velünk fog tartani). Kezdés után lefelé induljunk el, és használjunk a narancsszínű kapcsolót. Induljunk felfelé és az első nyílnál ugorjunk le, majd teleportáljunk. Használjuk a kapcsolót és a fent lévő teleporton keresztül térjünk vissza (a szobortól nem látszik jól). Kövessük Meiát a teleportokba, majd a bal felső teleportba kell beállni. Most Meiával együtt kell megoldanunk egy kis ugrálós feladatot: ő ráugrál a kapcsolókra, nekünk pedig az előtűnő platformokra kell ráugrani. Ha összejött, kövesük Meiát a teleportba. Menjünk a jobbalsó teleportba, ahonnan egy újabb szobába kerülünk és ismét egy teleportot kell használnunk – ám egy nagy kocka miatt ez nem lehetséges. Felül azonban van egy kapcsoló, ami elérhetetlennek látszik – de csak látszik! Be lehet menni a víz alá, és némi sötétben tapogatózás után el is érhetjük ezt a kapcsolót, mire a kocka elmozdul. Használva a teleportot Meiához kerülünk, aki azon aggodalmaskodik, hogy miként fogunk átkerülni a túloldalra. A problémát egyszerűen meglehet oldani: egyszerűen csak ugorjunk Meia fejére és onnan a túloldalra. Kapcsoljuk át a kapcsolót, majd kapjuk fel a hordót és vigyük a baloldalra, majd segítségével szedjük ki a láda tartalmát, egy kulcsot (a mellettünk lévő rácsot nyitja). Menjünk be az elérhetővé vált teleportba. Törjük szét a középső kristályt és menjünk be a jobb alsó teleportba. (Ehhez csak annyit mondanék, hogy én a lentebb felsorolt sorrendben mentem végig a teleportokon és a kristályokon. Ha nektek más a sorrend ne aggódjatok, csak keressétek ki innen azt a teleportot, amire kíváncsiak vagytok.) Ugorjunk le és keressük meg a jobb felső teleportot. Megtaláljuk Meiát. Ugorjunk a fejére, mire a kapcsoló, amivel szenved működni kezd. Teleportáljunk el innen és menjünk abba a teleportba, ami egy kristályhoz visz (két oldalán egy-egy dobozzal). Az egyik dobozban van egy kulcs. Most menjünk vissza és egy kis logikai feladat következik: ugyanis van öt darab kapcsoló, és mind az ötöt át kell kapcsolni, hogy középen megnyíljon a rejtett ajtó. Az oszlopokat úgy kell tologatni, hogy azokra ráugorva mindig átjussunk a túloldalra (a teleportokat pedig ne használjuk). Szerintem ez nem lesz nehéz feladat, mindenki megtudja csinálni. Csak az a lényeg, hogy középen kezdjünk és úgy haladjunk (ne siessünk, inkább logikázzunk egy kicsit) tovább. Ha sikerül, akkor elérhetővé válik az ajtó, és ha nálunk van a kulcs, be is tudunk menni. Egy már ismerős főellenséggel kell megküzdeni: a legelsővel, akivel Wendelnél találkoztunk. A taktika ellene kicsit megváltozott, ugyanis a szörnyben van egy szem, azt kell sebezni. Miután megöltük, törjük szét a kristályt, és menjünk a közeli teleportba. Ismét Meiával futunk össze, aki megkér arra, hogy üssük szét az előtte lévő akadályt, majd kövessük az alsó teleportba. Induljunk lefelé amíg két kapcsolóhoz nem jutunk. Nyomjuk le az alsót egyszer, a felsőt kétszer, ekkor feljebb kerül jobb oldalt a kocka. Menjünk bele az így elérhetővé vált teleportba, és használjuk a kapcsolót, minek hatására leereszkedik az oszlop (jól figyeljük meg, hogy milyen ábra volt az oszlopon, mivel az ilyen típusú oszlopok mind leereszkednek). Teleportáljunk vissza és menjünk az előzőleg használt teleportokba, és figyeljünk, hol találunk ilyen ábrákkal jelölt oszlopokat. Az egyik helyen lesznek ilyenek, itt ugorjunk le. Egy dobozon landolunk, benne egy kulccsal. Menjünk a lávás szobába egészen a bal felső teleportig. Ezután szintén a baloldali teleportot használjuk, ekkor egy olyan szobába kerülünk, ahol a padlóból tűz csap ki, felül pedig kövek vannak. A köveket a nagyobb nyílásokra kell ráhelyezni, és ha mind a négy megvan, máris megnyílik az ajtó (a kulcsunkkal be is mehetünk). Ismét ugyanazzal a főellenséggel kell megküzdeni, a taktika is ugyanaz. Miután megöltük, menjünk vissza a kiindulási pontra (még mindig az állásmentő hely), és a balalsó teleportot használjuk. Három másik teleporthoz jutunk, melyekből a bal felsőt kell használnunk. Egy nagy adag futóhomokba jutunk (tehát a Sand Cape használata ajánlott). Kússzunk a jobboldali teleporthoz. Figyeljük meg az ábrát az oszlopon, majd menjünk vissza a négy teleportal ellátott szobába, és a bal alsóba menjünk bele. Vegyük fel a dobozból a kulcsot és menjünk vissza a négy teleportos szobába, ahol ismét a bal felsőt használjuk, majd a Sand Cape-pel kússzunk a baloldalihoz. Ugorjunk a kapcsolóra, ekkor Meia fog megjelenni és segít nekünk, pontosabban átvehetjük Meia irányítását. Alundra fejére ugorva át kell menni a túloldalra, és le kell nyomni a két kapcsolót. Haladjunk felfelé és menjünk bele a teleportba, majd öljünk le minden szörnyet. Ekkor majd továbbmehetünk egészen a zárt ajtóig, és a már jól ismert főellenségig (a különbség annyi, hogy most kettő lesz belőle). Menjünk vissza a kiindulási pontra és használjuk a bal felső teleportot. Egy vizes szobába kerülünk négy darab teleportal, és egy kapcsolóval, amelyet kapcsoljunk át a már megszokott módon – azaz gyorsan, mert ha lenyomjuk, megjelenik még egy (ha azt is, akkor még egy stb). Ússzunk a bal felső teleporthoz, majd menjünk a jobboldalihoz (a kapcsolókkal egyelőre ne törődjünk). A szobában nyomjuk felfelé az oszlopot, majd menjünk vissza a vizes szobába a jobb alsó teleportba. Teleportáljunk el abba a szobába, melyben fent a kulcs található. Irány vissza a vizes szoba (és a balfelső teleport) mely mögött már Meia vár ránk. Segítsünk neki átkapcsolni a kapcsolókat (ugorjunk oda, ahova ő), majd ezután menjünk be az ajtón, és beszéljünk Elene-nel. Az álom véget ér, kiteleportálunk belőle. Kapunk egy kis jutalmat is: a Steel Flailt (ez az Iron Flail továbbfejlesztett változata), ugyan az vonatkozik rá, mint a Fine Blade-re. Ha nyomva tartjuk a Négyzetet, speciális támadásra képes.

MÁR MEGINT GILES RÉMÁLMA

Másnap hajnalban Kisha – Giles testvére – ébreszt minket azzal, hogy a bátya megint bajban van. Ekkor megjelenik Septimus és közli, hogy Giles megint egy rémálom fogságába esett. Segítsünk neki. Mellesleg jegyezném meg, hogy nem nagyon érdemli meg, mivel még az előző segítségünket sem köszönte meg – sőt még mindig azzal vádol, hogy gyilkos démonok vagyunk. No, mindegy, azért látogassuk meg. Mint kiderül ez egy csapda – Melzas ugyanis megakarja támadni a falut a Murggokkal, és míg mi az álomban vagyunk, megakarja ölni Gilest (és ezzel minket is). Menjünk ki a házból és intézzük el az ügyetlen majmokat, majd menjünk vissza a házba és beszéljünk Meiával. Ezután menjünk fel a felső emeltre. Ezalatt Giles-szel történik valami, és leérve a földszintre láthatjuk, hogy – csak úgy, mint Kline – Giles is átváltozott egy farkassá. Persze mindenáron minket akar. Ekkor Kisha beszélni akar vele, és Giles erre el is kezd küzdeni a rémálmával – ám ez nem tart sokáig, ugyanis a rémálom győz. Igaz, nem teljesen, mivel Giles úgy ahogy van eltűnik.

A MURGGOK ERDEJÉBEN

Reggel beszéljünk Meiával, aki átad nekünk egy tárgyat, amit az éjszakai Murggok hagytak itt. Elmondja, hogy az erdő a falutól Nyugatra található, de ha jól emlékszem, a bányás résznél már jártunk arra. Kicsit mászkálni kéne, meg kéne nézni, mit művelnek ezek az idétlen majmok. Nincs más hátra, mint ellátogatni a Murggok otthonába (térkép). Egy kis ugrándozás után eljuthatunk az ajtóhoz, és a Meia által oda adott tárggyal be is mehetünk. Azt hiszem, itt már szükség lesz a Fire Wand fegyverre, úgyhogy ha eddig nem szereztük meg, itt az ideje. Miután a majmok lezárták az utat, menjünk a jobb felső barlangba. Toljuk meg a Steel Ironnal a követ, majd távozzunk. Menjünk a jobbalsó barlangba, és kapcsoljuk át a bal oldalon a kapcsolót. Menjünk felfelé, amíg egy nagy adag kővel lezárt bejárathoz nem jutunk. Ezt robbantsuk be a bombával. Nyírjuk ki a nyilas makikat, és kapcsoljuk át a bal oldalon a kapcsolót. Menjünk vissza a tűzfújáshoz és ugorjunk föl, majd menjünk balra az ajtóhoz, persze mindezt sietve tegyük, mert a kocka hamar visszaáll a helyére. Nyírjunk ki minden gombát, akkor eltűnik a kocka, majd lentebb ugyanezt tegyük a Murggokkal is. Miután végeztünk velük elég sok helyre mehetünk – kezdjük a legelső elágazással. Intézzük el a majmokat és kapcsoljuk át a baloldali kapcsolót, majd beszéljünk a fő Murggal. Hagyjuk el a szobát és menjünk a következő elágazáshoz, itt nem sok minden lesz, ezért menjünk a következőhöz. A nagyon régi és "jó" ismerősünk lesz az ellenfelünk, ugyanis a jó öreg Kőgólemet kell újra hidegre tenni (úgy látszik a készítők szerelmesek a gólembe, ugyanis ez már a harmadik találkozás vele). Mindenesetre nagyon könnyű lesz elintézni, a taktika ugyanaz ellene, mint korábban. A győzelem után menjünk fel és nyomjuk át a kapcsolót, majd balra és fel vegyük az irányt. Csak felfelé haladjunk, hallgassuk ki a majmokat, és a felső barlangba menjünk be. Keressük meg a kijáratot és vegyük fel a jobbfajta nyilat. Ugorjunk le és menjünk fel, majd újra ugorjunk le a barlanghoz. Kicsit lentebb a dobozban van egy Life Vessel, érdemes lemenni érte. Menjünk vissza ahhoz a ládához, amiből egy nyilat vehetünk ki (lehet vele szuper támadást csinálni), ezután balra menjünk, majd ugorjunk le a barlanghoz. Egy újabb majom fog szövegelni nekünk, majd társaival együtt megtámad. Intézzük el őket és menjünk fel, majd az újabb majomhadat is likvidáljuk. Ha elintéztük őket menjünk jobbra a teleporthoz. Egy olyan helyre érkezünk, ahol hat kapcsolót és teleportot, valamint három kockát találunk. A feladat az, hogy ezeknek a dolgoknak a felhasználásával a három kockát lehozzuk. Először a középső kockánál kapcsoljuk át az alsó kapcsolót, a baloldalinál először a felsőt, aztán az alsót, ha sikerült, mehetünk a túloldalra a teleporthoz. Rengeteg majom fog ránk támadni. Ha gyorsan elakarjuk őket intézni, használjunk valamilyen varázslatot. Menjünk tovább jobbra ki a barlangból. Haladjunk le, majd az első elágazásnál forduljunk jobbra, így a Murggok főhadiszállásához – azaz fájához jutunk. Ám amikor odaérkezünk, a majmok csapdába ejtenek és bezárnak minket. A börtönből úgy tudunk kiszabadulni, hogyha a hátsó oldalát egy bombával berobbantjuk. Egy kisebb labirintusba jutunk. A középső feljáróhoz kell eljutni, persze a járkálás közben sokan ránk fognak támadni. Ha feljutottunk intézzük el a Murggokat, ekkor kinyílik az ajtó.

Menjünk lefelé, kijutunk a fából. Induljunk balra (lent az egyik házban van egy állásmentő hely), be a barlangba, és menjünk felfelé. Nyírjunk ki mindenkit, akkor felmehetünk. Két újabb nyilazós Neander-völgyit kell elintézni az kinyitásához. Menjünk le és használjuk a kapcsolót, majd intézzük el a majmokat. Ezután fel kell menni a lépcsőn, és fent egy újabb kapcsolót kell működésbe hozni. Most már elindultak a platformok, így rajtuk keresztül ráugorhatunk a narancsszínű kapcsolóra, majd onnan a platformról a túloldalra. Itt felfelé menjünk, és intézzünk el mindenkit (tartsuk a fel irányt). Menjünk addig, amíg egy csomó majom meg nem támad minket, majd a kijáraton keresztül távozzunk. A fára jutunk, ahol is balra kell menni addig, amíg egy ház tetejére nem érkezünk. Ugorjunk be a kéményen, majd menjünk le. A börtönbe jutunk. Itt intézzük el a majmokat és szabadítsuk ki a másik rabot. Mint kiderül nagyon ért a zárt ajtók kinyitásához, ezért miután távozott, keressük meg (az egyik házban van) és beszéljünk vele (mivel a középső barlangban van egy ajtó, ami nem nyílik). Menjünk oda, az ember megkér rá, hogy először intézzük el a Murggokat, utána kinyitja az ajtót. Miután ez megtörtént ugorjunk fel a liftre. A majmokkal ne törődjünk, inkább toljuk az oszlopot a helyére, és menjünk balra, majd le. Vegyük jobbra az irányt és kapcsoljuk át a narancs kapcsolót – mondjuk az csak arra jó, hogy lenyissunk egy létrát. Menjünk balra be az első ajtón. Utazzunk a platformmal a túloldalra és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, majd forduljunk balra és menjünk egészen a feljáróig. Nyírjuk ki a majmokat, kinyílik az ajtó. Kapcsoljuk át az egyik kapcsolót, majd a másikat, és az ajtó kinyílik. Egy zárt kapuhoz jutunk, ám amint odamegyünk, megjelenik egy majom. A feladat természetesen az, hogy nyírjunk ki mindenkit. Menjünk balra, találhatunk egy dobozt (Life Vessel), majd menjünk le addig, amíg egy bejáratot nem találunk. Bánjunk el a majmokkal és kapcsoljuk át a narancs kapcsolót, majd menjünk jobbra. Másszunk fel a lépcsőn és öljünk le mindenkit, majd menjünk fel. Ugorjunk le, és ha szerencsénk van, pont egy kapcsolónál fogunk landolni. Ez egy ajtót nyit, mögötte egy ládával, benne egy kulccsal. A kulcsot el kell vinni abba a szobába, amelyben egy oszlopot kellett a helyére tolni (mivel ott volt egy zárt ajtó). Nem fog működni, ezért keresni kell egy másik utat. Menjünk fel a fára és keressünk a bal felső sarokban egy kis házikót. Ha megvan menjünk be a kulcsunkkal, és intézzünk el mindenkit. Megkapjuk a speciális kulcsot, ám ha most visszük el, akkor sem fog működni. Menjünk tehát az egyik kis házba, ahol az ajtónyitó barátunk található, ő majd segít nekünk kinyitni végre az ajtót. Menjünk fel a lifttel és csináljuk ki a támadókat. Menjünk ki és másszunk fel. Máris jön a főellenség, egy óriás majom! ő Zazan, akit már a bányában is láthattunk. Nem lesz nagyon nehéz elintézni: nyilall vagy Fire Wanddal ki lehet készíteni. Csak arra kell vigyázni, hogy mikor támad, meneküljünk előle. Ha elintéztük két darab Crestet kapunk, az Agate Crestet és a Garnet Crestet.

TORLA A VULKÁN

Amikor visszaérkezünk a faluba, egy földrengés rázza meg Inoát. Érdeklődve a falubeliektől és – főként Meiától – megtudhatjuk, hogy valami történik a falutól Észak-keletre fekvő Torla vulkánban. Nincs más hátra, mint elindulni oda. Még valami: ha nem szedtük még fel az Ice Wandot akkor épp itt az ideje, mivel szükség lesz rá. Torlát az előtte fekvő magaslatról kell megközelíteni. Amint közelebb lépünk a barlanghoz, az alsó köveket egy vízsugár fellövelli – nekünk pedig nincs más dolgunk, mint ráugrani egyikről a másikra. Ha végre a vulkánban vagyunk, gyújtsuk meg a baloldali fáklyát, és fagyasszuk meg az oszlopokat, majd törjük szét őket. Menjünk be (fenn az ajtón), és ugorjunk középre a kapcsolóhoz, majd onnan a kinyílt rácsnál menjünk be. Fagyasszuk le a tűzgömböket, ekkor rájuk lehet ugrani, ezzel a módszerrel jussunk át a túloldal-

ra. Három út áll előttünk: balra az állásmentő hely, jobbra egy feljáró, középen egy ajtó. Menjünk jobbra a feljáróhoz, majd miután felértünk, lefelé. A lávában van egy Life Vessel, érdemes felszedni. Menjünk lefelé, majd balra a sziklákon ugráljunk át a túloldalra, innen felfelé menjünk addig, amíg az idegesítő tűzmadarak meg nem támadnak minket. A megoldás a szokásos: mindenkit le kell ölni, hogy fenn kinyíljon az ajtó. Jegeljük le a két oszlopot, majd a baloldalit lökjük jobbra, fel, jobbra, a jobboldalit fel és jobbra. Ezután ugorjunk rájuk és menjünk fel. Itt újra tűzgolyókat kell lefagyasztani (ha tetején álltok, nem fog megolvadni). Ha ily módon sikerült feljutni. Gyújtsuk meg a fáklyákat, szedjük le a kocka tetejéről a követ, majd oltsuk el az összes fáklyát. A kőről a kockára, a kockáról fel ugorjunk. Intézzük el a madarakat és ugorjunk le. Valami természetfeletti csoda folytán vízben, és nem lávában landolunk. Induljunk lefelé, és az oszlopokról ugorjunk a kapcsolóhoz, majd a platformmal utazzunk a túloldalra. Az állásmentő hely fölé érkezünk, két láda társaságába. Az egyikből egy kulcsot, a másikból pedig egy új cipőt vehetünk el, ezzel már nyugodtan mászkálhatunk a lávában és a tüskéken. Most menjünk az előbb még hanyagolt középső barlanghoz. Haladjunk felfelé, amíg egy csomó lávához nem érünk. A baloldalon van egy kő, ezt vegyük le a jobboldali kő segítségével), és dobjuk a másik kő tetejére, így felmehetünk az ajtóhoz. Bent az a feladat, hogy fáklyákat gyújtsunk meg, ha megvan akkor kb. a középen fekvő szimbólumra kell ráállni. Szerintem a két utolsó fáklyával kell kezdeni, aztán a legalsóval, végül pedig az elejétől haladva szépen sorban menjünk végig. Álljunk rá a szimbólumra, mire fent kinyílik az ajtó. Jegeljük le a két oszlopot. Az egyiket toljuk a másik mellé, majd felfelé, ezután menjünk a fent lévő ajtóhoz. Menjünk addig, amíg egy újabb szobrot nem találunk, tőle megtudhatjuk, hogy újabb fáklyákat kell meggyújtani. Menjünk fel a jobboldali emeletre és jegeljük le az oszlopokat. Toljuk a baloldalit jobbra és le, így lent elérhetővé válik a két fáklya. A jobboldalit toljuk jobbra és fel, majd gyújtsuk meg a fáklyát. Ezután az oszlopot lökjük balra, az alsót szintén balra, fel és balra, így az utolsót is be lehet gyújtani. Most menjünk a másik oldalra. Fagyasszuk le az oszlopot és toljuk balra, le, jobbra és gyújtsuk be. Toljuk fel – begyújtás – majd balra. Újabb gyújtás, végül pedig le, ahol elérhetővé válik az utolsó fáklya. Menjünk ki, beszéljünk a szoborral, aki feltölt minket energiával és kinyitja a kaput. Menjünk jobbra és oltsuk el a tűzfújókat (ugorjunk a tetejükre), majd a jobb oldalról vegyük fel a dobozból a Fire Book nevű könyvet, mely segítségével a tűzvarázslatunk a második szintre lép. Van egy teleport is a doboz mellett, amely a főellenséghez visz. ő egy nagy tűzsárkány. őt úgy lehet sebezni, hogy amikor leereszti a fejét, akkor lőjük a JEGES fegyverrel. Az a legjobb, ha csak szuper lövéssel lőjük, azaz nyomva tartjuk a Négyzetet. Miután eltaláljuk, mindig meneküljünk balra, mert tüzet fog fújni. Amikor tűzgömböket lő, mindig abba az irányba menjünk, mint a gömbök – akkor könnyű őket ki kerülni. Ha legyőztük, meg kapjuk tőle az Emerald Crestet.

BERGUS ÉS NEZTUS RÉMÁLMA

Szerintem ez a játék legötletesebb része. Másnap hajnalban Meia ébreszt minket azzal, hogy az egyik falubelit elkapták a Murggok. Vizsgáljuk meg a dolgot és menjünk Meia után. Mint kiderül, csak "átvitt értelemben" fogták el a fiút, mivel nem őt, hanem az ikertestvérét kapták el. Ezért mindkét testvérnek rémálma van. Hatoljunk tehát be Bergus álmába. Egy állásmentő teleportnál kezdünk, és elindulva felfelé Meia figyelmeztet minket, hogy Bergus és Nestus tudata megegyezik. Hogy ez a játékban mit is jelent, az hamarosan kiderül. Menjünk felfelé és intézzük el a majmokat, majd forduljunk balra, ahol kinyílt az ajtó. Nézzük végig, amint a kapcsolók átkapcsolnak, és jegyezzük meg a sorrendet. Fontos megjegyezni, mivel ugyanez lesz a sorrend a következő szobában is. Lépjünk bele a teleportba. Kapcsoljuk át a kapcsolókat, majdnem ugyanúgy, mint amit az előbb láttunk. Azért csak majdnem, mivel ez a szoba az előzőnek a tükör képe – tehát az előzőhöz képest "tükör módban" kell átkapcsolni a kapcsolókat (látjátok, ez a "két ember-egy tudat" miatt van, a tükörkép tulajdonképp az ikertestvér). Fent kinyílt a kapu, menjünk tehát arra. Egy tűzlabda jön le, ami elkezd körözni. Jegyezzük meg az irányát és menjünk vissza a teleporthoz. Induljunk felfelé, és a kapcsolókat az előbb látott módon (persze megint csak tükör módban) kapcsoljuk át, majd menjünk vissza a teleportba. Fent kinyílt a kapu, menjünk tehát arra. Kapjuk fel a hordót és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a hordóról ugorjunk fel, és menjünk vissza a teleportba. Induljunk fel és a kapcsolóval nyissuk ki a rácsot. Menjünk addig, amíg egy hordóhoz nem jutunk. Álljunk a kapcsoló bal oldalára és dobjuk rá a hordót, így a tükör oldalon is rádobjuk. Az üveg betörik, mi pedig mehetünk arra. Egy kapcsolóhoz kell jutnunk, amit ha át kapcsolunk, az állásmentő teleportnál az egyik zöld szellemalak eltűnik. A tükör oldalon viszont megelevenedik. Tovább haladva egy újabb kapcsolóhoz jutunk, mellyel egy platformot hozhatunk működésbe. Liftezzünk vele a túloldalra, és menjünk addig, amíg egy teleportot nem találunk, két kapcsolóval. Teleportáljunk, majd nézzük végig a sorrendet, ezután menjünk balra és kapcsoljuk át a narancsszínű kapcsolót. Menjünk vissza a teleporthoz, és az előbb látott – tükör – módon kapcsoljuk át a kapcsolókat. Valahogy így: bal, jobb, jobb, bal, jobb, bal, bal, jobb, bal. Lent immár kinyílt az ajtó, itt fáklyák meggyújtási sorrendjét kell figyelnünk, és a túloldalon természetesen tükör módon elismételnünk őket. Így: jobb felső, jobb alsó, bal felső, bal alsó. Ha sikerült, egy kulcsot kapunk, melyet vigyünk fel a zárt ajtóhoz. Induljunk felfelé, amíg újabb kapcsolókhoz jutunk, melyeket ebben a sorrendben kapcsoljunk át: 2, 4, 1, 3. A betört tükrön keresztül menjünk lefelé, és az újabb kapcsoló segítségével tüntessük el az egyik oldalról, és elevenítsük meg a másikon a második szellemet (az állásmentő helynél). Térjünk is vissza ide, majd a mentés után induljunk fel, jobbra és a következő elágazásnál balra, egészen a teleportba. Kapcsoljuk át a kapcsolót és menjünk vissza a kiindulási pontra (állásmentő teleport). Innen balra, majd jobbra az újabb kapcsolóhoz és teleporthoz, amely mögött egy kapcsolót találunk. Térjünk vissza a kiindulási pontra és ugorjunk fel a magaslatra, majd haladjunk felfelé egészen az újabb tükörig, itt a tűzgolyóval a következő sorrendben gyújtsuk meg a fáklyákat: (a jobb szélső az egyes) 1, 3, 5, 2, 4. Menjünk le és a harmadik szobrot is elevenítsük meg a kapcsolóval, most már azt is láthatjuk, hogy egy teleport is megjelent ott. Menjünk tehát oda. A bejárat előtt még intézzük el a Murggokat, ekkor kinyílik a rács. Vegyük fel a dobozokból a cuccokat és teleportáljunk. Egy, pontosabban kettő főellenséghez jutunk, ám nem lesz nehéz őket elintézni. Soha ne álljunk közéjük! Ha győztünk, kiteleportálunk az álomból és a Murggok otthonába kerülünk, ahol a fogva tartott Bergus-szal találkozhatunk. Romboljuk le a Steel Ironnal a nagy Melzas szobrot, és várjunk addig, amíg egy kő rá nem esik a kapcsolóra. Ha ez megtörtént, térjünk vissza Inoába.

TŰZVÉSZ INOÁBAN

Amikor visszaérkezünk nagy meglepetés ér minket, ugyanis az egész falu lángokban áll. Beszéljünk Bergus-szal, aki megkér arra, hogy intézzük el a faluban ólálkodó Murggokat. Miután megvan mind, menjünk a polgármester házához, és beszéljünk mindenkivel. Nagy csevegés veszi kezdetét – figyeljünk, érdekes dolgok derülhetnek ki. Másnap reggel, ha beszélünk a maroknyi túlélővel megtudhatjuk, hogy Ronanhoz kéne elmennünk. Apropó, csak úgy mellékesen jegyzem meg, hogy ebben a tűzben szinte pont azok haltak meg. akiket eddig megszabadítottunk a rémálmaiktól – marhára megérte őket megmenteni. No, de térjünk vissza a leíráshoz: mielőtt elmennénk Ronanhoz, menjünk Noami boltjába, ahol is van egy ruha, amit a játék eleje óta hiába is próbáltunk elvenni (nem akarta odaadni). Ha azonban most elvesszük, teljesen ingyen nekünk adja a cuccot a boltos lány. Vásároljunk be és menjünk Ronanhoz. Megérkezve átváltozik egy elég ronda démonná, és nincs más hátra, mint likvidálni. Üssük/lőjük töltött lövésekkel, de amikor villámokat potyogtat az égből figyeljük az árnyékokat. Így könnyű lesz kikerülni őket. Miután elintéztük, a falubeliek megidéznek nekünk egy nagyon jó kis kardot. Miután kilépünk a templomból megtudhatjuk, hogy a hetedik Crest Navánál van – irány tehát a tengerpart. Menjünk le a lépcsőn, és addig mászkáljunk a barlangban, amíg három ajtóhoz nem jutunk. Itt az a lényeg, hogy ha rossz ajtón megyünk be, a pálya ismétlődni fog. Válasszunk ki egy nekünk megfelelő ajtót és addig próbálkozzunk, amíg egy oszlopokkal teli szobába nem jutunk, egy zárt ajtóval. A feladat az, hogy mind a tizenkét szobát be kell járni, és át kell kapcsolni az oszlopokat. Néhány oszlop csak akkor lesz elérhető, ha mindenkit leölünk, néhányat pedig egyszerűen csak meg kell keresni. Ha sikerült mindegyiket megtalálni, tovább mehetünk. Egy kis szigetre jutunk egy házzal, melyben megtalálhatjuk Navát. ő átad nekünk egy követ, melyet a szobában a két ablak közé kell behelyeznünk, ekkor megkapjuk az utolsó Crestet, a Dimond Crestet. Az örömünk ne legyen teljes! Megjelenik Zorgia, a démon, akit már Nirudnál megismertünk. A győzelem nem lesz nehéz, csak legyen nálunk öngyógyítás. Amikor leszáll, akkor kell – lehetőleg töltött ütéssel – megsebezni. A repkedő golyókat próbáljuk kikerülni. Ha legyőztük kiderül, hogy Nava is egy isten. A szigetről visszateleportálunk a tengerpartra. Itt az ideje, hogy a Crestjeinket elvigyük a helyükre, Északnyugatra. Ám még előtte a templom mellett van egy öregasszony, akivel beszéljünk. Elmondja, hogy a házában van egy csomó lámpa, melyet sorrendben kell meggyújtani, ez a következő: Felső bal, alsó jobb, alsó bal, alsó közép, felső közép, felső jobb. Ha sikerült, megkapjuk Nava nyakláncát.

MELZAS KASTÉLYÁBAN

Mielőtt elindulnánk a kastélyba, kutassuk át a térkép minden egyes zugát, rejtett dobozokat keresve. Nézzük át a barlangokat, a magaslatokat, azaz mindent. Vásárolni most már csak a falutól Keletre fekvő boltban lehet, tehát ide menjünk, ha kifogyott volna a gyógyító felszerelésünk. Miután végeztünk, menjünk a kastélyba. A főbejárat zárva lesz, ezért forduljunk jobbra, és ugorjunk bele a vízbe. Használjuk a hordókat, hogy feljussunk, majd menjünk fel. A Fire Wanddal üssük meg a kapcsolót, majd intézzünk el mindenkit, ekkor kinyílik az ajtó lent. Menjünk le a kupolába, ahol szintén üssük agyon a szörnyeket. A kinyílt bejáraton azonban még ne menjünk le, hanem először forduljunk balra, és a kapcsolóval ereszük le a ládát, melyből vegyük ki a kulcsot (a többi ládával ne törődjünk, azok szörnyek). Menjünk vissza az előző kupolába, és most már lemehetünk. Menjünk be az első ajtón és a hordókat dobjuk a kapcsolókra, majd menjünk a zárt ajtóhoz. Bent nyilall lőjük szét a repkedő fejek mögötti követ, ekkor eltűnik a piros pajzs. Most menjünk ki és a bal oldali ajtón távozzunk. Egy narancs kapcsolóhoz jutunk, melyre ha ráugrunk, nem fog működni – ezért a kardunkkal üssünk rá egy párat a láncra, majd ezután ugorjunk a kapcsolóra. Menjünk vissza abba kupolába, amiben a három doboz és a kulcs volt, láthatjuk, hogy a piros pajzs eltűnt, így felmehetünk. Rövid gyaloglás után egy szobába jutunk, melyben két dobozt találhatunk, ám felvenni nem tudjuk – mert egy kék pajzs az utunkat állja. Menjünk tovább balra, és intézzük el a támadókat, így megnyílik az út lefelé. Ám még előtte induljunk fel, amíg egy kapcsolót nem találunk. Ezt kapcsoljuk át, és utána menjünk le. Toljuk az oszlopot jobbra, és menjünk be a kinyílt ajtón. Kapcsoljuk át a kapcsolót és menjünk ki. Most a zárt ajtó feletti ajtón menjünk be, ahol két narancssárga kapcsolóhoz jutunk. Először intézzünk el mindenkit, aztán az oszlopot toljuk le. A bal oldali kapcsoló mellett a falban láthatunk egy csíkot, nyomjuk balra az irányt, és ha jó helyen állunk, bemehetünk arra a kék pajzs mögé. Itt menjünk fel és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Menjünk vissza a két kapcsolóhoz, és a nyitott ajtón menjünk be, majd haladjunk felfelé egészen a ládáig, benne egy kulccsal. Irány vissza zárt ajtóhoz, melyet nyissunk is ki, és nyilazzuk szét újra a követ – most már a kék pajzsok is eltűnnek. Hagyjuk el a szobát és a bal oldalon menjünk be. Két fal fogja lezárni az utat, amihez kell két kulcs. Jöjjünk ki a szobából és menjünk be az első ajtón, a két narancssárga kapcsolóhoz. A rejtett folyosón menjünk a másik szobába, vegyük fel a hordót, és dobjuk az egyik kapcsolóra, a másikra ugorjunk rá, majd vegyük ki a ládából az első kulcsot. Menjünk vissza abba a szobába, ahol a két dobozt két kék pajzs zárta le, és vegyük ki az egyikből a második kulcsot. Most már kinyithatjuk a zárt falat, amely mögött megtaláljuk a második láncot, melyet ismét csapkodjunk meg. Ezután álljunk rá a kapcsolóra, láthatjuk, hogy az előbb még zárt ajtó most már kinyílt, így bemehetünk a kastélyba. Amikor a bejárat feletti hídon állunk észrevehetjük, hogy egy darabka hiányzik a hídból, így leugorhatunk a nagy ajtóhoz. A kertbe jutunk, itt a bal oldalon a bokorsoron észrevehetünk egy kis törést, melyen bemehetünk a ládához (benne egy kulccsal). A láda mellett van a másik törés, melyen kimehetünk. Ezután használjuk a kapcsolót. Figyeljük a bokrokat és a lehetséges bejáratokat. Rámoljuk ki az összes ládát és vegyük fel a kulcsokat, melyekkel nyissuk ki a rácsokat, és nyomjuk le a kapcsolókat is. A jobb oldalt ki lehet menni egy ládához, melyben szintén egy kulcs van. Miután mindkét lenti kapcsolót átnyomtuk, használjuk a fentieket is, ezekkel egy-egy ajtót nyithatunk ki. A bal szélsőnél feltölthetjük magunkat, míg a jobb szélsőnél találhatunk egy teleportot, mely visszavisz Inoába, egy kútba. Innen másszunk fel, és ha vissza akarunk jönni, ugorjunk le (szükségünk lesz erre, ha menteni akarunk). Menjünk be a középső ajtón, majd újra a középsőn. Melzas jelenik meg és láthatjuk, amint leállít két nagy gépet, és megállítja az időt a kastélyban. Miután ezt végignéztük, kirúg a szobából. A feladat pedig az, hogy újra indítsuk a két gépet (és az időt) a kastélyban. Először menjünk balra, itt egy ebédlőbe jutunk. Fent van egy kapcsoló, amit nem lehet elérni. Menjünk vissza a kezdő szobába, és menjünk balra a könyvtárba. A hordó segítségével ugorjunk a könyvespolcok tetejére, és menjünk a kapcsolóhoz. Kapcsoljuk át, majd menjünk a felső emeletre, ahol ha szétverjük a szobrokat, kapcsolók jönnek elő. Ezekkel ajtókat tudunk mozgatni. Menjünk jobbra, be az első ajtón, és az erkély tetejéről vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza az ebédlőbe, majd pedig balra egészen addig, amíg újabb szobrokhoz, és egy zárt ajtóhoz nem jutunk. Nyissuk ki és menjünk be. Haladjunk addig, amíg egy kapcsolóhoz és egy hordóhoz nem jutunk. Dobáljuk el a ládákat és tegyük a hordót a kapcsolóra, majd a másikkal a bal oldalon menjünk fel. Induljunk fel a lépcsőn , két hordót találunk, ezekkel jussunk fel. Kevés lesz, ezért kapjuk fel azt a hordót, amit először raktunk a kapcsolóra, és azt is tegyük a többire. Így már felmehetünk az első géphez. Vegyük fel a ládából a kulcsot és menjünk vissza a könyvtárba, majd balra egészen a szobrokig. Verjük szét a felső középsőt – egy láda lesz alatta – és arról ugorjunk a szoborra, majd onnan a zárt ajtóhoz. Szépen melléjük állva toljuk el az oszlopokat. Először toljuk óvatosan a középsőt, majd szintén óvatosan a jobb oldalit, mikor úgy érezzük, nyomjuk a középsőt balra, a jobbot jobbra. Másszunk fel a létrán, és menjünk fel a gépig, amit a kapcsolóval indítsunk is be. Vegyük fel a ládából az újabb kulcsot. Ugorjunk rá a lebegő kapcsolóra és menjünk be a kinyílt ajtón. Vegyük ki a ládából megint egy kulcsot. Menjünk vissza az első géphez és nyomjuk meg a lebegő kapcsolót, minek hatására kinyílik az ajtó. Oldalt ki lehet ugrani a tetőre, ezt tegyük is meg, és menjünk be az ablakon. A szoba felső részébe el lehet menni, ezt tegyük meg, így egy zárt ajtóhoz jutunk, melyet nyissunk ki az egyik kulcsunkkal. A platformokra toljuk az oszlopot, és így jutassuk rá a kapcsolóra. Egy új kapcsoló nyílik meg, melyet átkapcsolva a fő szobában kialszik az egyik henger. Ugorjunk le a tetőről, majd menjünk a be az első felső ajtón, ezután ott a második zárt ajtón. Kapcsoljuk át a kapcsolót, mire a platform odarepül hozzánk. Dobjunk egy bombát a kapcsoló két oldalára, de ne rögtön és ne szorosan egymás mellé, majd álljunk rá a platformra. Ha jól csináltuk, akkor pont a narancssárga kapcsolónál landolunk, mellyel egy újabb hengert olthatunk el. Menjünk ki az erkélyre és ott a második lenti ajtón menjünk be. Itt csak felfelé haladjunk addig, amíg egy narancssárga kapcsolót nem találunk, amely eloltja a harmadik hengert. Lentebb van egy másik kapcsoló, mellyel egy ajtót lehet kinyitni. Menjünk vissza a negyedik erkélyre, és ott csak jobbra menjünk, amíg nem vethetünk egy kis babot. Ugorjunk át így a túloldalra, és menjünk be az első ajtón. Ugorjunk a tűzfújókra és onnan a kapcsolóra, majd oldalt távozzunk. Menjünk fel a lépcsőn, és úgy ugorjunk rá a temérdek kapcsolóra. Ha egyre ráállunk, az lesüllyed, így onnan már nem tudunk továbbugrani. Ha megvan, lent kinyílik az ajtó. Menjünk vissza a babvető helyhez és ugorjunk a túloldalra, majd balra haladjunk egészen addig, amíg el nem érjük az utolsó ajtót. Ugorjunk a platformokra és onnan a kapcsolóhoz. Oldalt kinyílik az ajtó, itt szobrokat kell szétverni. A szobrok alatt fáklyák lesznek, ezek közül amelyiket utoljára gyújtjuk meg, oda fog esni egy doboz benne egy kulccsal. Egyébként a fenti bal szélsőt gyújtsuk meg utoljára. Menjünk vissza az égő hengerekhez, és kaptassunk fel a felső emeletre, majd onnan jobbra az első ajtón be. Nyissuk ki az ajtót a kapcsolóval, majd verjük szét a szobrot, és az oszlopot toljuk az egyik kapcsolóra (a másikra pedig álljunk rá). Először menjünk lefelé a kinyílt ajtón, majd menjünk be az elsőn. Öljük le a teleportáló szörnyeket, és vegyük fel a ládából a kulcsot. Menjünk vissza az előző helyszínre és kaptassunk fel a lépcsőn. Kapcsoljuk át az összes kapcsolót (az oszlopra is szükség lesz, alulra kell tolni), majd a kinyílt ajtón hagyjuk el a szobát. Menjünk a zárt ajtóhoz, és bent nagyon gyorsan – mielőtt megkapnánk a cserepet – takarítsuk el az utat a kocka elől. Majd ugorjunk fel, és toljuk az oszlopot a kapcsolóra (először a kockára, majd onnan le). Most már elérhető lesz a kapcsoló, mellyel kiolthatjuk a negyedik hengert. Menjünk le a padláshoz és kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk vissza ahhoz a géphez, ahonnan kiugorhattunk a tetőre, és menjünk be a padlásra. Ha a kapcsoló át van kapcsolva, kimehetünk egy újabb tetőre, ha nincs, vissza kell menni egy kicsit, hogy átkapcsoljuk. Ugorjunk le és menjünk be az ajtón, majd jobbra haladjunk tovább. Vessünk egy kis babbot és ugorjunk fel, majd menjünk be a padlásra, és onnan balra. A tetőről ugorjunk le, és menjünk be az első ajtón (a zárt ajtóhoz). Először menjünk be az alsó ajtón és kapcsoljuk át az összes kapcsolót, majd menjünk fel a kapcsolóhoz, amely eltünteti a tüzet még egy hengerből. Menjünk ki az erkélyre a második ajtóhoz, és ott csak felfelé menjünk, amíg ki nem érünk az erkélyre egy narancssárga kapcsolóhoz, amely kioltja az utolsó hengert is. Láthatjuk, hogy kinyílt az ajtó, ám mielőtt bemennénk, menjünk ki a faluba ahol, VÁSÁROLJUNK BE és MENTSÜNK, mivel jön(nek) az utolsó összecsapás(ok). Először egy óriás sárkányt kell legyőzni. Amikor tüzet fúj felfelé meneküljünk, mikor megemelkedik folyamatosan távolodjunk tőle, mert nekünk fog repülni. Ne álljunk meg soha, legyünk mozgásban, és mindig extra csapásokkal támadjuk (az öngyógyítással próbáljunk spórolni, mivel szükség lesz még rá), amikor lejjebb jön. Ha legyőztük jön Melzas, aki hol feltűnik, hol eltűnik, illetve osztódik. Általában hármasával-négyesével támad, ilyenkor ezek közül mindig azt kell sebezni, amelyik utolsóként jelenik meg. Ajánlom, hogy legyen rengeteg türelmetek, és használjátok a nyilat, meg persze nagyon jól figyeljetek, melyik jelenik meg utoljára Amikor hármas alakban fent jelenik meg, SOHA ne engedjük, hogy lőjön, mivel az halálos. Miután ezzel is megvagyunk, megiszik valami szuper folyadékot, és átváltozik egy elég ronda szörnnyé. Itt arra kell vigyázni, hogy a libegő kezeivel nehogy elkapjon, mivel az 10 energiapontot sebez. Csináljuk azt, hogy menjünk az agyhoz olyan közel, amilyen közel csak lehet, és csak ugráljunk. Közben üssünk a karddal, mással ne is törődjünk, csak ezzel és persze az energiánkkal – ha vészhelyzet van gyógyítsuk magunkat. Ha ezzel is végeztünk nem kell mást csinálni, mint odamenni Melzashoz és a Fire Wanddal meggyújtani, majd távozni a helységből. Ezek után dőljünk hátra a székünkben és nézzük meg a nagyon, nagyon, nagyon megérdemelt megnyerést.

THE END

Veres Miki

MORTAL KOMBAT 4 MOZGÁSOK

SCORPION:

Fegyver: Előre, Előre, Nagy rúgás (Pörgés: Le + Kis ütés)
Csáklya: Hátra, Hátra, Kis ütés
Teleport: Le, Hátra, Nagy ütés
Átdobás a levegőben: Blokk a levegőben, miközben az ellenfél is ugrik
Tüzes lehelet: Le, Előre, Kis ütés
"Lefújás" kivégzés lábsöprés távolságból: Hátra, Előre, Előre, Hátra + Blokk
"Skorpió" kivégzés közelről: Tartsd nyomva a Blokkot (Hátra, Előre, Le, Fel + Nagy ütés)
Goro's Lair Fatality: Hátra, Előre, Előre + Kis rúgás
Prison Stage Fatality: Előre, Le, Le + Kis rúgás
Kombó: Tüzes lehelet, Futás, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Ugrás, Nagy rúgás (még a levegőben), Le + Nagy ütés (48%)

SUB-ZERO:

Fegyver: Hátra, Le, Előre, Nagy rúgás (Fagyasztás: Hátra + Kis ütés)
Becsúszás: Hátra + Kis ütés + Blokk + Futás
Fagyasztás: Le, Előre, Kis ütés
Jégklón: Le, Hátra, Kis ütés
"Gerinckitépés" kivégzés közelről: Előre, Hátra, Előre, Le, Blokk + Futás + Nagy ütés
"Fagyasztás" kivégzés lábsöprés távolságból: Hátra, Hátra, Le, Hátra + Nagy ütés
Goro's Lair Fatality: Le, Le, Le + Kis rúgás
Prison Stage Fatality: Tartsd lenyomva a Blokkot, majd a Le, Fel, Fel, Fel + Nagy rúgás, kombó végén a Fel + Nagy rúgás lenyomásakor engedd fel
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le.+ Nagy ütés, Futás, Hátra + Nagy rúgás, Becsúszás, Futás, Előre + Kis rúgás (51%)

SONYA:

Fegyver: Előre, Előre, Kis rúgás
Lábbal átdobás: Le + Kis ütés + Blokk
Rakétaütés a levegőben: Előre, Hátra, Nagy ütés
Bicikli rúgás: Hátra, Hátra, Le, Nagy rúgás
Energiagyűrű: Le, Előre, Kis ütés
Átdobás a levegőben: Blokk a levegőben, miközben az ellenfél is ugrik
Cigánykerék: Hátra, Le, Előre, Kis rúgás
"A halál csókja" kivégzés lábsöprés távolságból: Tartsd nyomva a Blokkot (Le, Le, Fel + Futás)
"Lábbal átdobás" kivégzés lábsöprés távolságból: Tartsd nyomva a Blokkot (Fel, Le, Le, Fel + Nagy rúgás)
Goro's Lair Fatality: Előre, Le, Előre + Nagy ütés
Prison Stage Fatality: Le, Le, Hátra, Hátra + Nagy rúgás
Kombó:Ugrásból Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Ugrás, Nagy rúgás (még a levegőben), Le + Nagy ütés, Bicikli rúgás (48%)

RAIDEN:

Fegyver: Előre, Hátra, Nagy ütés
Torpedó: Előre, Előre, Kis rúgás
Lövés: Le, Hátra, Kis ütés
Teleport: Le, Fel
"Rázás" kivégzés közelről: Tartsd nyomva a Blokkot (Előre, Hátra, Fel, Fel, Fel + Nagy rúgás)
"Rázás bottal" kivégzés közelről: Tartsd nyomva a Blokkot (Le, Fel, Fel, Fel + Nagy ütés)
Goro's Lair Fatality: Előre, Előre, Le + Kis ütés
Prison Stage Fatality: Le, Előre, Hátra + Blokk
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le +Nagy rúgás, Futás, Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Hátra + Nagy rúgás (44%)

LIU KANG:

Fegyver: Hátra, Előre, Kis rúgás
Magas lövés: Előre, Előre, Nagy ütés
Alacsony lövés: Előre, Előre, Kis ütés
Lövés a levegőben: Ugrás közben Előre, Előre, Nagy ütés

Repülő rúgás: Előre, Előre, Nagy rúgás
Bicikli rúgás: A Kis rúgást 3 másodpercig nyomni, majd elengedni
"Sárkány" kivégzés lábsöprés távolságból: Előre, Előre, Előre, Le + Blokk + Kis rúgás + Nagy rúgás
"Feldobás" kivégzés közelről: Tartsd nyomva a Blokkot (Előre, Le, Le, Fel, Nagy ütés)
Goro's Lair Fatality: Előre, Előre, Le + Nagy rúgás
Prison Stage Fatality: Előre, Előre, Hátra + Blokk
Kombó: Bicikli rúgás, Repülő rúgás, Futás, Átdobás, Repülőrúgás (58%)

FUJIN:

Fegyver: Hátra, Hátra, Kis ütés
Lebegés: Előre, Le, Előre, Nagy ütés (Hátra, Előre, Le, Kis rúgás a dobáshoz)
Szélpörgetés: Előre, Le, Kis ütés (tartsd nyomva a Kis ütést a pörgéshez)
Repülő rúgás: Le + Nagy rúgás (a levegőben)
Repülő térdelés: Le, Előre, Nagy rúgás
"Nyílpuska" kivégzés lábsöprés távolságból: Blokk + Futás, Blokk + Futás, Blokk + Futás, Blokk + Futás, Blokk + Futás
"Szélvihar" kivégzés lábsöprés távolságból: Tartsd lenyomva a Blokkot (Le, Előre, Előre, Fel, Blokk)
Goro's Lair Fatality: Hátra, Előre, Hátra + Nagy ütés
Prison Stage Fatality: Le, Le, Le + Nagy rúgás
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Futás, Hátra + Kis rúgás, Futás, Nagy rúgás, Hátra + Nagy rúgás (50%)

SHINNOK:

Fegyver: Le, Előre, Kis ütés
Átváltozások:
Quan Chi: Előre, Hátra, Előre, Kis rúgás
Liu Kang: Hátra, Hátra, Előre, Nagy rúgás
Sub-Zero: Le, Hátra, Kis ütés
Kai: Előre, Előre, Előre, Kis rúgás
Reptile: Hátra, Hátra, Előre, Blokk
Scorpion: Előre, Hátra, Kis ütés
Sonya: Előre. Le, Előre, Nagy ütés
Jarek: Hátra, Hátra, Hátra, Kis rúgás
Tanya: Hátra, Előre, Le, Blokk
Raiden: Le, Előre, Előre, Nagy ütés
Fujin: Előre, Előre, Hátra, Nagy rúgás
Reiko: Hátra, Hátra, Hátra, Blokk
Jax: Előre, Le, Előre, Kis rúgás
Johnny Cage: Le, Le, Nagy ütés
"A halál keze" kivégzés közelről: Le, Hátra, Előre, Le + Futás
"A halál kétkeze" kivégzés közelről: Tartsd lenyomva a Blokkot (Le, Fel, Fel, Le, Blokk)
Goro's Lair Fatality: Le, Előre, Hátra + Nagy ütés
Prison Stage Fatality: Le, Le, Előre + Nagy rúgás
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Futás, Hátra + Nagy rúgás, Futás, Előre + Kis rúgás (46%)

QUAN CHI:

Fegyver: Le, Hátra, Nagy rúgás
Zöld koponya: Előre, Előre, Kis ütés
Átdobás a levegőben: Blokk a levegőben, miközben az ellenfél is ugrik
Teleport taposás: Előre, Le, Kis rúgás
Fegyverlopás: Előre, Hátra, Nagy ütés
Becsúszás: Előre, Előre, Nagy rúgás
"Lábletépés" kivégzés közelről: Tartsd lenyomva a Kis rúgást 5 másodpercig, majd az Előre, Le, Előre, kombó végén az Előre lenyomásakor engedd fel
"Másolás" kivégzés lábsöprés távolságból (az ellenfél második kivégzését csinálja meg): Tartsd lenyomva a Blokkot (Fel, Fel, Le, Le, Kis ütés)
Goro's Lair Fatality: Előre, Előre, Hátra + Kis rúgás
Prison Stage Fatality: Előre, Előre, Le + Nagy ütés
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Futás, Hátra + Kis rúgás, Futás, Hátra + Nagy rúgás, Teleport taposás (48%)

REIKO:

Fegyver: Le, Hátra, Nagy ütés

Teleport: Le, Fel (Blokk az átdobáshoz)
Kör teleport: Hátra, Előre, Kis rúgás
Dobócsillagok: Le, Előre, Kis ütés
Forgórúgás: Hátra, Le, Előre, Nagy rúgás
"Szétszedés" kivégzés közelről: Előre, Le, Előre, Kis ütés + Blokk + Nagy rúgás + Kis rúgás
"Dobócsillagok" kivégzés lábsöprés távolságból: Hátra, Hátra, Le, Le + Nagy rúgás
Goro's Lair Fatality: Előre, Előre, Le + Kis rúgás
Prison Stage Fatality: Le, Le, Hátra + Kis ütés
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Hátra + Kis rúgás, Futás, Nagy rúgás, Hátra + Nagy rúgás (50%)

JAX:

Fegyver: Le, Előre, Nagy ütés
Földebeütés: Előre, Előre. Le, Kis rúgás
Rakétaütés: Le, Hátra, Kis ütés
Rakéta: Le, Előre, Kis ütés
Négyes átdobás:
1) Kis ütés az átdobáshoz
2) Futás + Blokk + Nagy rúgás
3) Nagy ütés + Kis ütés + Kis rúgás
4) Nagy ütés + Blokk + Kis rúgás
5) Nagy ütés + Kis ütés + Nagy rúgás + Kis rúgás
"Kézletépés" kivégzés közelről: Tartsd lenyomva a Kis rúgást 3 másodpercig, majd az Előre, Előre, Le, Előre, kombó végén az Előre lenyomásakor engedd fel
"Fejszétcsapás" kivégzés közelről: Hátra, Előre, Előre, Le + Blokk
Goro's Lair Fatality: Előre, Előre, Hátra + Nagy ütés
Prison Stage Fatality: Előre, Előre, Hátra + Kis rúgás
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Ugrás, Nagy rúgás (még a levegőben), Le + Nagy ütés, Futás, Négyes átdobás (48%)

JOHNNY CAGE:

Fegyver: Előre, Le, Előre, Kis rúgás
Árnyékrúgás: Hátra, Előre, Kis rúgás
Árnyékfelütés: Hátra, Le, Hátra, Nagy ütés
Övön aluli ütés: Blokk + Kis ütés
Alacsony lövés: Le, Hátra, Kis ütés
Magas lövés: Le, Előre, Nagy ütés
"Törzsletépés" kivégzés közelről: Előre, Hátra, Le, Le + Nagy rúgás
"Fejleütés" kivégzés közelről: Le, Le, Előre, Le + Blokk
Goro's Lair Fatality: Hátra, Előre, Előre + Kis rúgás
Prison Stage Fatality: Le, Le, Előre, Előre + Nagy rúgás
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Ugrás, Nagy rúgás (még a levegőben), Le + Nagy ütés, Futás, Hátra + Nagy rúgás (47%)

JAREK:

Fegyver: Előre, Előre, Nagy ütés
Ágyúgolyó: Hátra, Előre, Kis rúgás
Felső ágyúgolyó: Előre. Le, Előre, Nagy ütés
Testbedobás: Hátra, Le, Hátra, Nagy rúgás
Lövés: Le, Hátra, Kis ütés
"Szívkitépés" kivégzés közelről: Előre, Hátra, Előre, Előre + Kis rúgás
"Lézer szemek" kivégzés lábsöprés távolságból: Tartsd lenyomva a Blokkot (Fel, Fel, Előre, Előre, Blokk)
Goro's Lair Fatality: Hátra, Előre, Előre + Kis ütés
Prison Stage Fatality: Előre, Le, Előre + Nagy rúgás
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Futás, Nagy ütés, Nagy ütés, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés (46%)

KAI:

Fegyver: Le, Hátra, Kis ütés
Felső tűzlabda: Előre, Előre, Kis ütés

Alsó tűzlabda: Hátra, Hátra, Nagy ütés
Kézenállás: Blokk + Kis rúgás
1) Lábpörgés: Kis ütés
2) Rúgás: Kis rúgás, vagy Nagy rúgás
3) Felállás: Blokk
Rakétaütés a levegőben: Le, Előre, Nagy ütés
Szuper Fordulórúgás: Le, Előre, Kis rúgás
"Feldobás" kivégzés közelről: Tartsd lenyomva a Blokkot (Fel, Előre, Fel, Hátra, Nagy rúgás)
"Égi áldás" kivégzés lábsöprés távolságból: Tartsd lenyomva a Blokkot (Fel, Fel, Fel, Le, Blokk)
Goro's Lair Fatality: Hátra, Előre, Le + Nagy rúgás
Prison Stage Fatality: Előre, Előre, Le + Nagy rúgás
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Ugrás, Nagy rúgás (még a levegőben), Hátra + Kis rúgás, Futás, Előre + Kis rúgás (51%)

REPTILE:

Fegyver: Hátra, Hátra, Kis rúgás
Öklözés: Hátra, Előre, Kis ütés
Savköpés: Hátra, Előre, Le, Nagy ütés
Láthatatlanság: Blokk + Nagy rúgás
Kézzel gáncsolás: Hátra, Előre, Kis rúgás
"Lefejelés" kivégzés közelről: Tartsd lenyomva a Nagy ütés + Kis ütés + Nagy rúgás + Kis rúgás gombokat, majd Fel
"Leköpés" kivégzés lábsöprés távolságból: Tartsd lenyomva a Blokkot (Fel, Le, Le, Le + Nagy ütés)
Goro's Lair Fatality: Le, Le, Előre + Nagy rúgás
Prison Stage Fatality: Le, Előre, Előre + Kis ütés
Kombó: Ugrásból Nagy ütés, Nagy rúgás, Le + Nagy rúgás, Futás, Le + Nagy ütés, Kézzel gáncsolás, Futás, Előre + Kis rúgás (44%)

TANYA:

Fegyver: Előre, Előre, Nagy rúgás
Tűzlabda: Le, Előre, Nagy ütés
Légi tűzlabda: Le, Hátra, Kis ütés a levegőben
Spárga: Előre, Le, Hátra, Kis rúgás
Repülő rúgás: Előre, Előre, Kis rúgás
"A halál csókja" kivégzés közelről: Tartsd nyomva a Blokkot (Le, Fel, Le, Nagy ütés + Blokk)
"Nyaktekerés" kivégzés közelről: Előre, Le, Előre + Nagy rúgás
Goro's Lair Fatality: Előre, Előre, Előre + Kis ütés
Prison Stage Fatality: Hátra, Előre, Le + Nagy ütés
Kombó: Hátra + Nagy rúgás, Repülő rúgás, Spárga, Repülő rúgás (46%)

NOOB SAIBOT:

Fegyver: Előre, Előre, Nagy rúgás
Lövés: Le, Előre, Kis ütés
Teleport: Le, Fel (Blokk az átdobáshoz)
Goro's Lair Fatality: Előre, Le, Előre + Nagy rúgás
Prison Stage Fatality: Le, Hátra, Hátra + Nagy rúgás

GORO:

Fegyver: -
Lövés: Előre, Hátra, Nagy ütés
Agyalás: Előre, Előre, Nagy ütés
Ráugrás: Előre, Előre, Le, Nagy rúgás
Földrengés: Hátra, Előre, Le, Le, Nagy rúgás

KITANA:

Fegyver: Előre, Előre, Nagy rúgás
Lövés: Előre, Hátra, Kis ütés
Rakétaütés a levegőben: Előre, Hátra, Nagy rúgás
"Törzsletépés" kivégzés közelről: Előre, Hátra, Le, Le + Nagy rúgás
"Kettészedés" kivégzés közelről: Tartsd nyomva a Blokkot (Fel, Le, Le, Fel + Nagy rúgás)
Goro's Lair Fatality: Le, Előre, Le, Előre + Nagy rúgás
Prison Stage Fatality: Le, Le, Hátra, Hátra + Nagy rúgás

MISSION IMPOSSIBLE VÉGIGJÁTSZÁS

ICE HIT

Lundkwist Base

Hunt ügynök irányítását a svéd bázison kapjuk meg, ahol egy rakétákkal megrakott tengeralattjáró elpusztítása az első küldetésünk. Amint bemásztunk a kerítésen, keressük meg azt a házat, amit Phelps megjelölt nekünk a radaron. Nyírjuk ki a tisztet, és vegyünk mintát az arcáról a maszkgéppel. Fontos, és a jövőben is fontos lesz: ha inkognitóban akarunk maradni, mindig tegyük el a fegyverünket! Új személyiségünk birtokában most vegyük fel a levelet az asztalról, és kézbesítsük – a bázis őrei majdhogynem tisztelegni fognak nekünk. Mivel az alagúton csak bizonyos személyek juthatnak át, adjuk át a levelet a teherkocsi vezetőjének, aki hamarosan el is indul vele. Lógjunk fel a platóra, ekkor Clutter ügynök is csatlakozik hozzánk. Ez eddig sima ügy volt. (Impossible fokozaton az elmondottakon kívül szét kell lőni a transzformátorok melletti kapcsolószekrény belsejét.)

Subpen

Megérkeztünk a tengeralattjáró dokkjába, tehát hozzáfoghatunk a komoly munkához: A megérkezésünknek háttal van egy nagy épület, abban találhatunk aknákat. A konténerek mögött vár már Clutter, neki adjuk át a robbanószert. Már csak a kikötő jobb oldalán horgonyzó ágyúnaszád aláaknázása marad hátra - ha viszont ezt elfelejtenénk megtenni, hiába távozunk a csónakkal, a küldetés kudarcba fullad! A gumicsónak majd a kikötő másik oldalán várakozik ránk - a létrán kell lemásznunk.

RECOVER NOC LIST

Embassy Function

A második rész már ismerős lehet a filmből. A prágai orosz nagykövetségen tartanak fogva két elfogott IMF ügynököt, Candice Parkert és Robert Barnest. Velük együtt az oroszok megszerezték a NOC ügynök-listát is. Két másik ügynök, Sarah Davies és Dieter Harmon már a helyszínen van. Közülük Daviest rögtön meg is pillanthatjuk: épp egy fickóval beszélget az előtérben. Szakítsuk félbe őket, mire a pasas távozik. Az épület folyosóin egy tiszt mászkál körbe-körbe; arra vigyázzunk, hogy ne legyen a közelben, amikor elkérjük Daviestől a maszkgépet. Ezután – továbbra is vigyázva az őrrel – el kell helyeznünk a füstbombáinkat; a légkondicionálás csatornái (apró rácsok) pompás helynek bizonyulnak. Az utolsó bombát, fent az emeleten egyelőre nem lehet berakni, mert azt a részt jobban őrzik. Talán majd a nagykövet maszkjában... Időközben azonban arról értesítenek minket, hogy egy bérgyilkos van a nyomunkban. A piros ruhás nőt csalogassuk el a mellékhelyiségbe, és ott üssük le. Erről ennyit. Keressük meg a barátunkat, Dietert, aki bárpultosnak öltözött, s kérjünk tőle egy italt, valamint hozzá egy kis hashajtót is. Valahogy le kéne csalogatni a nagykövetet: kérjük meg a zongorást, játssza el a kedvenc dalát. Ennek az az akadálya, hogy valaki ellopta a kottát. A folyosón egy pasas ül rajta az egyik fotelban, akivel tehát beszélgessünk el – amint feláll, Ethan kihúzza alóla a papírt. Vigyük vissza a kottát a zongoristának, majd kínáljuk meg az érkező nagykövetet a spéci italunkkal. Siessünk a nagykövet után a WC-re, majd őt is a bérgyilkoshoz hasonló eljárásban részesítsük. Készítsük el a maszkját, majd irány az emelet. Helyezzük el az utolsó bombát is, és távozzunk a lifttel.

Warehouse

A raktárban az őrök nem lőnek a nagykövetükre, ennek ellenére mi nyírjuk ki őket, ugyanis szükségünk lesz a pisztolyukra. A továbbjutáshoz el kell pusztítani néhány ládát, ez viszont azt eredményezi, hogy mérges gázok szabadulnak el. Néhol a faliszekrényekben találhatunk gyógyszert, ez segít valamennyit, ám a végső megoldást a védőruha megkeresése jelenti, amit egy világosabb színű, kocka alakú ládában találhatunk. Egy bizonyos ponton túl már csak a védőruhával lehet továbbmenni. A kijárat kulcsát egy őrnél találjuk, aki ládák mögé bástyázta el magát. A kijárat előtt szintén ládák tornyosulnak, de ettől függetlenül könnyen észre lehet venni. (Nehezebb fokozaton 5 speciális - műholdvevő eszközt tartalmazó – ládát is fel kell kutatnunk, illetve elpusztítanunk.)

K.G.B. HQ

A nagykövet bőrében még mindig élvezzük az inkognitó kényelmét: beszéljünk a megkínzott Barnes-szal aki utolsó leheletével még tudtunkra adja, hogy az egyik folyosón elrejtette az ex-KGB-s Golystine maszkját. Ezután meg kell keresnünk a video-kimerevítőt, amit Candice börtönőrének az asztalán tálálunk – diszkréten csenjük el. Most még a maszkgépünkért is el kell mennünk, ezt pedig a kis raktárban kell keresnünk. (Impossible fokozaton el kell terelnünk az őr figyelmét egy csipogóval, amit a kommunikációs központban lehet felvenni. A csipogót az őr közelében, a háta mögötti folyosón kell leraknunk.) Most kérjünk bebocsátást a dupla ajtónál, és beszéljünk a biztonsági főnökkel. Vegyük fel az asztaláról a dart-pisztolyt, és lőjük le vele, majd húzzuk az asztal mögé. Ha közben megszólaltatná a riasztót, semmi baj: úgy is fel kell vennünk a maszkját, tehát miután ezt megtettük, nyugtassuk meg az ajtó elé sereglett katonákat. Vizsgáljuk át a szekrényeket. Az egyik szekrényt megnyomva egy retesz nyílik ki egy gombbal. A gomb a biztonsági kamerák központjába nyitja meg az átjárást, ahol – miután hátulról, csendben likvidáltuk az őröket – felvehetjük az asztalról a kilépési kártyát, és lefagyaszthatjuk a video-rendszert. Ezzel elvágtuk a kapcsolatukat Moszkvával, tehát Phelps el tud küldeni egy hamis menetlevelet Candice számára. Kérjük ezt el a kommunikációs központ dolgozójától a papírt, és mutassuk meg a börtönőrnek. Menjünk Candice-szel a kijárathoz, és a kártya segítségével távozzunk.

Security Hallway

A biztonsági folyosók sajnos csapdákkal vannak teli, de Candice tud ezen segíteni – rögtön oda is rohan egy terminálhoz. Kérdezzük meg, mire ment computeres tudásával: mint kiderül, rövid időre láthatóvá tudja tenni a veszélyes talajrészeket (amint közel érünk hozzájuk). Akkor hát ugráljuk át a vörös köveket, majd a folyosó végére érve hatástalanítsuk az egészet, hogy Candice is át tudjon jönni.

Sewage Control

Az oroszok egy földalatti szennyvíztelepen tárolják a szupercomputereiket, amikkel a lista kódját akarják feltörni. A következő feladat tehát megtalálni a számítógépet, elhozni a listát, és otthagyni egy vírust. A szennyvíz feletti átjárók biztosításán, és az ajtók kapcsolóinak a megkeresésén kívül a legtöbb gondot az alig vánszorgó Candice védelme fogja jelenteni. A computer mellesleg ott van a bejáratnál, de a számítógéptermet persze a legtávolabbi kapcsoló nyitja. Ha minden kész, távozni ugyanott kell, ahol bejöttünk.

Escape

A biztonsági folyosón ezúttal a már említett Golystine maszk felkutatása lesz a feladat. A folyosót védő gépágyúkat egy-egy pisztolylövéssel iktassuk ki. A folyosó végi ajtó mögött – amit Candice nyit ki – megtalálhatjuk egy szekrénybe rejtve a maszkot, ám eközben csapdába esünk, Candice-t pedig elfogják. Lőjük szét a falon a kapcsolót, majd a kinyíló ajtók mögül előbukkanó őröket is. Keressük meg Candice támadóját, akitől vegyük vissza a listát mielőtt még sietősen távozna, majd menjünk az alélt lányhoz, és kísérjük vissza arra a folyosóra, ahol elkapták – ott van a kijárat.

Az épületben eközben beindultak a füstbombák, s áll a bál. Minden utunkba kerülő katonát likvidáljunk, s vegyük vissza a video-kimerevítőt. Mielőtt ismét mutatkoznánk a kamerák előtt, öltsük magunkra a maszkot, mintha Golystine lenne az áruló. (Ha közben elkapnák Candice-t, a börtönben kell keresnünk őt – a kiszabadításához a börtönőrtől kell elvennünk a robbanós rágógumit. Impossible fokozaton a szinten található összes biztonsági kamerával is végezni kell, de csak miután már felvettük a maszkot.) Mindez után már csak egy kulcs kéne a nagykövetség füstölő ajtajához – ezt a kommunikációs központ őrétől kell megszereznünk.

Fire Alarm

A követségen először megint Candice-nek kell segíteni: kísérjük őt a lifthez. Ezután beszéljünk a zongorateremben a tűzoltóval, aki beépített ember. Elhív minket a WC-be, ahol átad nekünk két tűzoltó egyenruhát. Adjuk oda az egyiket a liftben várakozó Candice-nek, és szökjünk ki.

CIA ESCAPE

Interrogation

Ahogy a filmben is, koholt vádak alapján a CIA meggyanúsítja Ethant. Ebben a részben először a CIA vallatói elől kell megszöknünk. Amikor beadnak nekünk egy szérumot, magunkra hagynak – ezt az időt használhatjuk ki. A szoba kémlelő ablaka zárva van, a kapcsolóját az ajtó melletti falon találjuk. Beszéljünk Candice-szel az asztalon lévő rádión keresztül, majd cselekedjünk a tanácsa szerint: vegyük ki a robbanó rágógumit az asztal alól. (A kávéspohárnál keressük.). Ragasszuk rá az ablakra, s húzódjunk félre... A túloldalt vegyük fel a cuccainkat, és távozzunk.

A folyosón az első őrt kábítsuk el a dart-pisztollyal, és vegyük le az ujjlenyomatát a speciális eszközünkkel – így már kinyithatjuk a továbbvezető ajtót. A folyosón a ládák mögé rejtett spray-vel minden kamerát fessünk be, máskülönben egyfolytában jönnek majd a katonák. Két elkábított őr majd nem "porlad el", az ő ujjlenyomatukat kell levenni a folyosó többi ajtajához. Az asztal mögötti figurát azonnal (!) likvidáljuk, majd a szomszédos szobában tartózkodó őrmestert üldözzük a lift felé. Amikor már kinyitotta a liftet, megszabadulhatunk tőle is, mi pedig beszállhatunk a felvonóba. Ekkor kezd hatni a szérum.

Az új szinten tegyük el a fegyverünket, s úgy menjünk tovább. Kérjünk a nővértől gyógyszert, s máris egészségesek leszünk. Ezután tereljük el a bentiek figyelmét: gyorsítsuk fel a gyaloglógépet, mire a teremben mindenki a "balesetes" beteghez rohan. Másszunk ki gyorsan az ablakon!

CIA Rooftop

Az ablaktisztítók liftjén keresztül a tetőre érkezünk, ahol először a helikopter-leszálló lámpáit kell eloltanunk. Az első utunkba kerülő bódén felmászva – egy könnyen hatástalanítható elektromos mezővel védve – mindjárt megtalálhatjuk a kapcsolóját. Az őr kódkártyáját használva haladjunk tovább, ameddig csak tudunk, majd a ládákon keresztül másszunk feljebb. Ott egy csomagot rejtettek el számunkra (nehezebb fokozaton ez feljebb, egy kis kabinban van), melyből használjuk a karbantartós egyenruhát - így legfelül a hídnál átengednek minket a másik épülethez. Ott aztán először vissza kell adnunk a világítást a landolni kívánó helikopternek (az egyik lépcső egy kapcsolószekrényhez visz), majd meg kell zavarnunk helikopter radarját a leszállóhely melletti faliszekrénybe helyezve az EMS készüléket (hogy ne tudjon nélkülünk felszállni). Közben ha minden igaz, az egyik őrtől egy biztonsági kártyát vehetünk el, amivel a másik lépcső aljánál tovább lehet menni. (A kábításhoz tűzoltó készüléket használjunk, hiszen az nem fegyver, és ezért nem figyelnek fel rá!) Biztonsági ajtó mögötti őrtől egy újabb kártyát vehetünk el, amivel ismét szabadon járhatunk. Menjünk egészen a láda halomig, aminek kapaszkodjunk fel a tetejére. Vegyük fel az IR kontaktlencsét, mire láthatóvá válik a lézerkorlát, amit lékeljünk meg a Deflector nevű eszközzel. Bejutottunk hát a szigorúan őrzött zónába, ahol ismét ládákat keressünk, azokat amelyikek egy kódos ajtó mellett vannak. Rakjuk a ládák tetejére a kameránkat. Kicsit menjünk vissza, távolabb, mire a kamera felveszi az őrök által beütött kódot. Ha megvan a felvétel (ezt kiírja a gép), üssük be mi is a kódot. A tetőn lévő kis házban Candice-szel találkozunk...

Terminal Room

A film leghíresebb jelenete következik: egy kábelen ereszkedünk le a CIA számítógépéhez. A szellőzőcsatornát keresztező piros lézerek ugyan sérülést okoznak, de nem riasztanak. Veszélyesebbek a sárgák, amelyek azonnal riasztanak, és csak néha mozdulnak el az útból. (Impossible fokozaton az egyik lézer el se mozdul – ott odébblendülve kell ereszkednünk.) Ha leértünk, vigyázzunk, nehogy hozzáérjünk a padlóhoz. Időnként megjelenik az operátor, akiről azonban Candice gondoskodott, s így sűrűn jár a mellékhelyiségbe. Ha bejön, vissza kell egy kicsit húznunk magunkat. Először az ajtó melletti kapcsolóhoz kell odalendíteni magunkat – ezzel kapcsoljuk be a gépet. Minthogy ezután már kívülről is érzékelni, hogy valaki bent van, nagyon kell sietni: oda kell lendíteni magunkat a számítógéphez, majd ha lehívtuk az adatokat, gyorsan visszahúzódzkodni.

Rooftop Escape

Ismét a tetőn Candice átnyújt nekünk néhány robbanó rágógumit - a segítségükkel kéne visszajutni a helikopterhez. A másik épülethez vezető ajtónál hemzsegnek az őrök, tehát a lézerrácsot a túloldalon, a ládáról ugorjuk át. Ezután ragasszuk a rágógumit gázcsövekre, s irány jobb oldal felől az ajtó – most már csupán egy őr lesz ott. Ha visszaértünk a helikopterhez, vegyük le a radar zavarását, és hajítsuk el a zavarót. Másszunk fel a helikopterre.

MOLE HUNT

Station

A történet a londoni pályaudvaron folytatódik, ahol – ezúttal Luther és Krieger ügynök szerepében (B-vel válthatunk közöttük) – távcsöves puskával kell védelmeznünk Ethant. Az egyik legjobb, de egyben legszivatósabb rész: sokszor a civilek is a kabátzsebükbe nyúlnak, így sosem tudni, ki ránt elő fegyvert - márpedig civil áldozat nem fér bele a küldetésbe.

Train Car

Ismét Ethan szerepében a vonaton véget kell vetnünk Max-nek, és az ő "magán-titkosszolgálatának". Először kocsiról kocsira haladva az embereivel kell végeznünk (akik túszok szedésétől sem riadnak vissza), majd miután találkoztunk Candice-szel, le kell zárnunk a hátsó kocsikat a két kocsi közötti kapcsolóval. Ezután keressük meg a kalauzt (a kocsi végében), és üssük le. A maszkkészítő segítségével váljunk kalauzzá, és dobjuk be Max kupéjába a gázkapszulát – így nem lesz ideje működésbe hozni a vonaton elhelyezett bombát. Vegyük fel a távirányítót és a listát. Ezután már – hátulról támadva – könnyedén végezhetünk Max testőreivel is. A neheze azonban még hátra van: a büfékocsiban rátalálunk az árulóra: a főnökünkre, Phelpsre. Noha elmenekül, egyelőre inkább a postakocsiban elhelyezett bombával foglalkozzunk: irtsuk ki Max embereit, majd vegyük fel a fagyasztót és a lángvágót. Ezek segítségével hevítsük fel izzásig, majd hűtsük le csontig a páncélszekrény hevederjeit, s az ajtó máris megadja magát. Hatástalanítsuk a bombát a Max-től elvett szerkentyűvel.

Train Roof

Phelps a száguldó vonat tetejére mászott, mi meg utána. Vigyázat: helikopterekről és a sínek melletti autóútról is célba fognak minket venni. Az autóktól legegyszerűbben a kerekük kilövésével szabadulhatunk meg. A vonat elejénél valaki egy bazookát ejt el, a helikopterek ellen azt érdemes használni.

ICE STORM

Subpen

Ismét visszatérünk a dokkhoz, ahol a játék elején ténykedtünk, de most a fegyverkereskedő jobban felkészült. A ledobott, és megjelölt cuccok közül elsőként lehetőleg az aknát (mine) és az A.F.S. zavarót keressük meg, amiket vigyünk vissza Clutternek a csónakhoz. (Kerüljük reflektorokat, azaz a feltűnést.) Sajnos közben az egyik őr megtalálja a detonátorunkat, s beviszi az őrök házikójába. A megoldás: keressük meg az injectort, és fecskendezzünk be a házba egy kis mérges gázt az ajtórésen. Megvan a detonátor, plusz még egy infra szemüveggel is gazdagabbak lettünk. Közben Dowey elveszti a fogóját, szóval szereznünk kell neki egy másikat. Keressük meg a robbanóanyagot, és tegyük le a szivattyúházban (a nagy épület). Ugyanitt, az asztalon találhatunk fogót. Robbantsuk fel kívülről a bombát, s adjuk oda a fogót a ház mellett várakozó Clutternek. Most már csak csatlakoznunk kell a többiekhez, akik a kommunikációs épület tetején várnak, pontosabban tűzharcot vívnak az ottani őrökkel. Segítsünk nekik. Clutter és Dowey ezután felugranak egy teherautó tetejére, majd hamarosan értesítenek minket, hogy a biztonsági rendszer kiiktatása közben Dowey véletlenül áramtalanította az alagutat, tehát korom sötét van odabent. Még szerencse, hogy nálunk van a szemüveg.

Tunnel

Az alagútban mi mást is kéne tenni, mint rombolni. Összesen nyolc tartóoszlopot kell aláaknáznunk – közlekedési eszköznek továbbra is a teherautók tetejét használjuk. Utazás közben vigyázzunk a táblákra és az átlógó kábelekre. A robbanóanyagot az első platformon találjuk.

Mainland

A bázison egy elég összetett feladatsort kell végrehajtanunk. Dowey majd mesterlövészpuskával vigyáz ránk, Clutter pedig a kerítéseket vágja át. Először a folyón és a bunkeren átmászva Cluttert kell megkeresnünk, akitől robbanóanyagot és egy kis plasztikot kapunk. (Lehetetlen fokozaton az őrök barakkjaiba is térjünk be: az egyik házból egy belépési kódot vihetünk el, a másikból pedig egy papirost, amin le van írva, hogy melyik panelt kell megsemmisítenünk a kamerák áramtalanításához.) A robbanóanyagot vigyük vissza az elektromos transzformátorokhoz, s ott helyezzük el – előtte azonban Dowey-jel (a géppuskát kiválasztva) likvidáljuk az őröket. Az elektromos központ mellett van a kameráknak áramellátó szekrénye, ebbe tegyük be a plasztikot (nehezebb fokozaton a papirosnak megfelelő oldalra) és lőjünk bele. Immár bemehetünk a kamerával biztosított házikóba, ahol vegyük fel a könyvelő személyiségét, és persze az ID kártyáját se felejtsük ott. A könyvelő maszkjával szabadon mozoghatunk a bunkerben – bent, a nagy vasajtónál a kártyát használjuk a leolvasón. (A nehezebb fokozaton a külső őrnek az őröktől zsákmányolt kódot olvassuk fel.) Így ahhoz a táskához jutunk, amire a fegyverüzlet vevője vár. Rakassunk bele Clutterrel egy kis "meglepetést", s vigyük el az üzlet színhelyére, a nagy tégla-épületbe. Miután nyélbe ütöttük az üzletet, várjuk meg Cluttert. Dowey-jel lőjük ki az ágyúnaszád őreit, és már is kifuthatunk a hajóval. (Impossible fokozaton a fegyverkereskedőt is likvidálni kell. ő az üzlet megkötése után fut ki a házból – tehát ez esetben azonnal váltsunk Doweyre.)

Gunboat

Hogy a pusztítást teljessé tegyük, a hajó gépágyújával minden utunkba kerülő dolgot szét kell lőni, különösképpen a folyó végénél található vegyifegyvergyárat, és annak a kéményeit. (Impossible fokozaton az erődítményekkel és a radarállomással feltétlenül végezzünk.) Ha megvagyunk, már csak a végjáték van hátra. A hajhagymáink ugyan lehet, hogy megsínylették, de BEFEJEZTÜK!

V.Z.

Az F1 World Grand Prix nem az első Forma 1-es játék N64-re (hiszen volt már egy F1 Pole Position is), de kétségtelenül az első olyan autós játék, ami végre olyan színvonalat üt meg, ami egy 64 bites géptől elvárható. Eddig csak a RAM-okkal (és grafikus kártyákkal) telipakolt PC-k képernyőjén tapasztaltam hasonló kidolgozottságot: az eredeti F1 pályák nagy-nagy aprólékossággal lettek a játékban reprodukálva, azaz minden lényegesebb tereptárgy a helyére került, s minden úgy van elrendezve, ahogy igazából. Legyen az erdős vagy városi helyszín, mindenhol változatos textúrákból van felépítve a környezet, jó példa erre Monte Carlo szépen modellezett utcái, ahol nincs két egyforma ház. A kocsik formája és mozgatása hasonlóképp kifogástalan, így hát amikor TV-s külső nézetekből nézünk egy visszajátszást, teljesen olyan, mintha egy igazi közvetítésen duruzsolnának a gépcsodák. Legfeljebb a pályák kissé szögletes nyomvonalát lehet a grafika szemére vetni.

A játék kiadásához hivatalosan is hozzájárult a F1A, minek eredményeként a '97-es idénynek megfelelően mind a 17 hivatalos pálya szerepel, és a 11 versenyistálló mind a 22 versenyzője választható. Az általában elsőként kieső Katayama autóját tehát ugyanúgy vezethetjük, mint a világbajnok Schumacherét (csak Villenevue nincs a mezőnyből név szerint említve).

A program összesen öt üzemmódot kínál fel. Ha sorban vesszük a főmenü pontjait, ezek közül az első a "bemutató futam", melynél nem csak a pilótánkat választhatjuk meg szabadon, hanem a pályát is, tehát ez csak egy egyszeri versenyt jelent. A második menüpont a Grand Prix, ami egy teljes versenyidény végigjátszását jelenti. Négy álláshely közül választhatunk, a gép tehát automatikusan elmenti minden eredményünket, s mindig ott folytathatjuk, ahol utoljára abbahagytuk. A játék frankón nem csak az egyéni világbajnoki pontokat tartja számon, hanem még a konstruktőrök versenyét is. Amikor egy új állást kezdünk, a pilótaválasztás után néhány segítség-opciót kapcsolhatunk ki/be: először is automata váltót kérhetünk, aztán utasíthatjuk a programot, hogy segítsen nekünk az úton maradni, s automatikus fékezést is rendelhetünk. Az ezt követő menüben ha a '97-es versenyidénynek megfelelő körülményeket kapcsolunk be, az időjáráson nem tudunk változtatni – minden úgy lesz, ahogy '97-ben. Ha nem, akkor a változékony meghatározáson kívül tiszta időjárást lehet kapcsolni. (A különálló futamoknál több a lehetőség: különböző erősségű felhőket vagy kifejezetten esőt is rendelhetünk.) Esőnél az autók jókora párafelhőket generálnak, és persze ennek megfelelően rosszabbodnak az útviszonyok. Az időjárás meghatározása mellett még a sérüléseket, a box-kiállásokat, és a zászlókat kapcsolhatjuk ki/be, továbbá megadhatjuk a körök számát. Ezek után már csak a grafikára és a hangerősségre vonatkozó adatokon módosíthatunk (ki/bekapcsolhatjuk például az íveket jelző guminyomokat a pályán, vagy az oldalsó kijelző összetételén változtathatunk). Az eddig említett beállítások egyébként elmentődnek az álláshoz, tehát a későbbiekben nem kell velük foglalkoznunk.

Az egyes nagydíjak előtt minden úgy zajlik, ahogyan kell: végigcsinálhatjuk a három edző futamot, plusz még a bemelegítő köröket is, de ha nincs hozzá türelmünk, egyből indíthatjuk a versenyt – csakhogy úgy leghátulról fogunk rajtolni. Mielőtt azonban még beülnénk a kocsiba, a járgányunk technikai paraméterein is módosíthatunk. Tank telítettsége, abroncsok, első/hátsó spoiler, váltó, felfüggesztések, és a kormányzás: ebből áll a lista, melyen a változtatásainkat ki is menthetjük, avagy visszatölthetjük. A fentiekben említett beállítások egyébként nem csupán a bajnokságra vonatkoznak, a többi üzemmódnál ugyanúgy megjelennek. A harmadik játékmód egy elég különleges és érdekes dolog: előre meghatározott, '97-ben valóban megtörtént helyzeteket vázolnak fel előttünk, s nekünk kell helytállnunk a meghatározott problémánál. Néhány közvetítés-képpel indul a játék, majd miután megkaptuk az instrukciókat, egy bizonyos pontnál vesszük át az adott versenyző irányítását. Az elért eredményeink és pontjaink ennél a játékmódnál is kimentődnek, s jön a következő feladat. A programból természetesen nem hiányzik az idő elleni futam sem, ahol a legjobb köreredményünk szellemkocsija ellen versenyzünk. Ezzel el is érkeztünk az utolsó üzemmódhoz, a két játékos versenyekhez, melynél osztott képernyővel egy másik játékossal mérhetjük össze a tudásunkat.

A kocsik irányíthatósága elég jó, hiszen a technikai paraméterek az állításával mindenki egyénileg alakíthatja ki az autója a viselkedését. Dicséretes megoldás az alkotók részéről az is, hogy a játék nem csak az analóg stickkel játszható, hanem meghagyták a D-Pad-et is. Egy dolog tehát már biztos: a játékot készítő Paradigm most (az Aero Fighters Assault után) végre egy kiforrott alkotással jelent meg, minek eredményeképpen az F1 World GP könnyen lehet, hogy az idei év legjobb N64-es versenyjátéka lesz – vagy legalábbis a legjobb F1 szimuláció. Jómagam mondjuk jobban örülnék egy kiemelkedő rally-versenynek még az idén, viszont az F1 rajongói igazán nem panaszkodhatnak.

V.Z.



F-1 WORLD GRAND PRIX

URALD A LÓERŐKET!









F1 WORLD GRAND PRIX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ SZÉPEN KIDOLGOZOTT PÁLYÁK
× MÉG SEGÍTSÉGEKKEL IS ELÉG NEHÉZ

85%

GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!!

Fighters' NEXTream









Az elmúlt hónapban örülhettek a verekedni vágyók: nem is egy, hanem két kiváló bunyós játék jött N64-re – a Mace megjelenését követő sanyarú idők után ez már szinte maga volt a Kánaán. Mivel a G.A.S.P!! jött előbb, most vele foglalkozunk, ám jövő hónapban a Bio Freaks kerül sorra.

A G.A.S.P!! – amint azt az alcím is részletezi – annyit tesz: A Harcművészetek, a Gyorsaság, és az Erő Generációja. Nos, ez a generáció összesen nyolc harcost számlál. Bár 3D-s játékról van szó, frankó anime figurák alkotják a választékot: jóképű, avagy rosszarcú ifjak és cuki kiscsajok kacsintanak ránk. Fegyverek nincsenek, szóval egyáltalán nem mindegy, kivel indulunk. Rinnel, a cingár kislánnyal azt hiszem jóval nehezebb győzni, mint a kétszer akkora kopasz robosztussal, Killer Kongoh-val – igaz, hogy a mozdulatok skálája elég széles ahhoz, hogy ne a méret számítson. Átdobásokkal, csonttörő mozdulatokkal lehet kedveskedni, nem szólva a rengeteg rúgásról és ütésről

A főmenü hét játékmódot kínál. Az 1P Battle a szokásos kieséses torna: végig kell vernünk minden szereplőt, majd két nagyfőnökkel kell leszámolnunk. Közülük a cica maszkos Gouriki maga is választhatóvá válik. A szakadt kabátos, madárijesztőre hasonlító Reiji egyébként eleinte nem tű-

NA, ITT KEZDŐDIK A MINŐSÉG!

nik veszélyesnek, ám aztán azzal szórakoztatja magát, hogy mindenféle szörnyekké változik át.

A főmenü második ikonja a két játékos csatákat indítja – ehhez ugyebár nem kell magyarázat. A Team Battle 1P/VS ikonokkal a gép ellen, illetve egy másik játékos ellen rendezhetünk csapatmérkőzéseket: ezeken a versenyeken három harcos indul egy csapatban, de ezt a keretet nem muszáj kihasználnunk, akár egyazon szereplővel is végigverhetjük az ellenfél csapatát.



Hogy kit akarunk esetleg behívni, azt az L-gombbal választhatjuk meg, majd magát a cserét az L és az R együttes lenyomásával hajthatjuk végre. A Tag Battle egy egészen újszerű mód, mondhatni az eddig említett módok keveréke: ugyanúgy, mint a sima tornánál, végig kell verekednünk magunkat a mezőnyön, ám eközben – ha beleegyezünk – csatlakozik hozzánk egy-egy legyőzött harcos. A végére tehát akár egy három tagú csapattal szállhatunk szembe a főnökökkel.

A Create Fighter talán a legjobb része a játéknak: egy saját figurát készíthetünk, akivel aztán eltanulhatjuk a többiek mozdulatait. Nekünk kell összeállítani a figura hajviseletét, arcát, ruháját, majd miután elneveztük, kihívhatjuk a többieket. Ha sikerül legyőznünk a kihívott harcost, választhatunk a mozdulatai közül – persze csak bizonyos korlátok között, azaz a leghatékonyabb mozdulatokat nem lehet mindjárt eltanulni. A másik korlátozó tényező, hogy csak bizonyos számú mozdulatot tudunk "megjegyezni". Erre azonban van megoldás: ha egy újabb ütést akarunk megtanulni, felejtsünk el egy régebbit. A tanulás képernyőjén a felső menüben mindig a megtanulható, az alsó menüben pedig a már megtanult mozdulatokat látjuk. Ez utóbbiból választhatjuk ki tehát az elfelejtendő mozdulatokat, de arra felhívom a figyelmet, hogy az alapvető ütéseket/rúgásokat nem lehet kihúzni a listáról. Minden egyes megtanult mozdulat után a gép automatikusan rákérdez, hogy mentsen-e. Ha már kellően felkészítettük és kitaníttattuk az emberünket, utána az "éles" tornán is elindíthatjuk: csak le kell nyomnunk a Startot a karakterválasztásnál, és máris bejön a memóriakártyánk menüje, ahonnan letölthetjük az adatait.

Most már csak egy üzemmódot nem említettem, de az szinte már magától értetődő: természetesen van gyakorlás is (Practice). Tréning esetén nincs energia, s a gép alul kiírja a lenyomott billentyűket, az ellenfelünk pedig úgy viselkedik, ahogy azt meghatározzuk neki (a Pause menüben). Itt is, és a normál játékban is bármikor lehívható a mozdulatok listája (Command List), tehát a speckók elsajátítása nem nehéz. Már csak azért sem, mert az irányítás mindössze két gomb, plusz a védekezés (R). Igaz van szerepe azért az C-gomboknak is: oldalazhatunk, vagy elhajolhatunk velük, illetve az R-rel együtt nyomva őket idegesíthetjük az ellenfelet.

A játék grafikája átlagon felüli, bár igazság szerint láthattunk már jobbat. Ugyan sem a hátterek, sem a szereplők nem olyan szépen kidolgozottak, mint a Mace-ben, de hát ez abból fakad, hogy egyrészt más a grafika stílusa, másrészt sokkal összetettebbek a hátterek. Mindegyik szereplőhöz egy-egy nagyon klassz helyszín tartozik: verekedhetünk például utcán, miközben egy kisebb kútba csobbanhatunk – a különböző effektusok és árnyékhatások mindenütt pompásak. Egy másik alkalommal meg egy teherlift ereszkedik a küzdőkkel lefelé, majd zörögve csapódik félre a rács, és valami veszélyes láva válik láthatóvá – ezek a 3D-s helyszínek aztán meg vannak komponálva. Nagyon frankó, hogy közvetlen kapcsolatban vagyunk a háttérrel: a téli tájon csenevész fákat döntögethetünk ki, Reiji kastélyában egy egész falat rombolhatunk le, s ezáltal kibővíthetjük a küzdőteret, a bányában pedig eldönthetjük a lámpásokat, mire egy kis tűzveszéllyel bonyolíthatjuk a bunyót. Amit csak lehet, mindent felhasználhatunk a győzelemhez; a legalapvetőbb dolog, hogy nekirugaszkodhatunk a falaknak. Kár, hogy a bunyó menete kicsit akadozik (néha nem tudjuk, mire is vár az emberünk), mert amúgy G.A.S.P!! a kategóriájában legjobb lehetett volna.

V.Z.

G.A.S.P

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ INTERAKTÍV HELYSZÍNEK
× AZ IRÁNYÍTÁS NEM A LEGTÖKÉLETESEBB

86%

Nem is olyan rég megjelent Japánban egy helikopteres játék, amit Wild Choppersre kereszteltek. A cím az angol nyelvterületen egy kissé vicces vagy legalábbis félreérthető volt (mivel Vad Kopterek helyett Vad Szecskázóknak is lehet értelmezni), valószínűleg ennek köszönhető, hogy most ugyanazt a játékot immár Chopper Attack néven ismerheti meg a nagyközönség. Ennyit a cím történetéről, de inkább lássuk a játék történetét.

"Csatlakozzatok a legjobb helikopter-pilótákból álló nemzetközi alakulathoz, mely csupán egyetlen célból jött létre: felkutatni, és elpusztítani valamennyi világuralomra törő terroristacsoportot."

CHOPPER ATTACK™

NEM KÉK, DE VILLÁM!

Mindezt a játék dobozán olvashatjuk, majd miután áramot adtunk a gépünknek, máris válogathatunk az említett pilóták közül. Összesen nyolc fazon a teljes választék, de persze nem a pilóták a lényegesek, hanem a gépeik: az egyiknek a páncélzata masszívabb, a másik jobban tud fordulni, van olyan, amelyik nagyon gyors, és olyan is, aminek a fedélzeti géppuskája hatékonyabb. Némelyik modell teljesen használhatatlan, szóval alaposan meg kell gondolni, melyiket választjuk – na persze a puding próbája az evés. Az ezután következő fegyvervásárlás legalább ilyen fontos, mivel a fedélzeti géppuska önmagában nem sokat ér. Minden küldetés után teljesítményarányos fizetést kapunk, tehát nem kell nagyon spórolni. Levegő-föld (AGM), levegő-levegő (AAM), illetve univerzális (AGAM) célkövetős-rakétákat vásárolhatunk, továbbá van még elterelő objektum (DUMMY), sima rakéták 10-es kötegekben (ROCKET), bomba (CLUSTER), és a legerősebb (és egyben legdrágább) célkövetős bomba (HOMING CLUSTER). Később majd még lesz egy UFO fegyver is. A pénzünkön kívül (amit a jobb alsó sarokban láthatunk) a helikopteren található csatlakozópontok száma is határt szab a vásárlókedvünknek. Amelyik helikopteren tehát csak három ilyen pont van, ott csak három fajta dolgot tehetünk fel. A C-gombokkal egyesével és tizesével is adagolhatjuk a dolgokat. A játék közben az A/B gombokkal válthatunk majd fegyvert, tüzelni pedig az R-rel lehet.

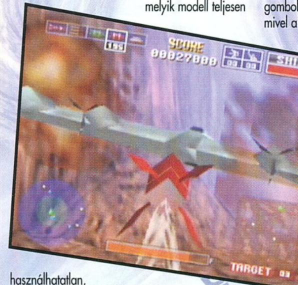
Maga a játék egyértelműen az Electronic Arts féle Strike sorozattal áll rokonságban – túl sok a hasonlóság ahhoz, hogy bárki letagadja ennek a tényét. A gépet tehát ugyanúgy külső nézetből irányítjuk, s a repülés magasságát nem mi határozzuk meg – egyazon szintben maradunk mindvégig. Az irányítás a Turokhoz hasonló, azaz haladni és oldalazni a C-gombokkal lehet. A célzás nem is olyan egyszerű, mivel a célkereszt nem azonos a becsapódási ponttal – a távolságot magunknak kell bekalkulálnunk. Ismét egy strike-os vonás, hogy az extrákat a szétlőtt házakból vehetjük fel. A Chopper Attack azonban jóval könnyebb, mint bármelyik Strike, azaz helyesbítek: inkább csak egyszerűbb. Igaz ugyanis, hogy egy küldetés csupán egy feladatból áll, ám azt az egyet néha iszonyúan nehéz teljesíteni. Az összesen nyolc küldetés közül talán a negyedik az egyik legkeményebb: 38 ellenfél, azaz tankok, repülők, helikopterek lézengenek szanaszét, s nekünk mind a 38-cal végeznünk kell! És akkor a kis rohangáló katonákról még nem is szóltam, meg közül egynéhány páncélököllel "játszadozik". A legtöbb bosszúságot azonban kétségtelenül az üzemanyag okozza, ami ezen a pályán idegesítően ki van számolva. Ráadásul úgy vettem észre, hogy az ellenséges helikopterek direkt szemétkednek: amikor már alig van egy kis nafta, a térkép legtávolabbi pontjára húzódnak. Az üzemanyag reményében tehát muszáj szétlőnünk az épületeket is, mely során számos más dolog is előkerülhet. Ilyen dolog lehet mondjuk a pénz, az extra tűzerő (a géppuskához), vagy az elsősegélyláda (pajzs). Lehet azonban kellemetlen meglepetés is: a halálfejes csomagok pár másodpercen belül robbannak. A helikopteren egyébként nincs csörlő, hanem – roppant hülye módon – a csomagok pattogni kezdenek, és úgy kell felvennünk őket. A programozók részéről elég idétlen ez a megoldás, ráadásul a csomagok egy idő után megsemmisülnek.











Dicséretes dolog viszont, hogy szinte nincs két azonos feladat. Míg elsőként radarokat kell hazavágni, a második misszióban már hadifoglyokat kell kiszabadítanunk. Tulajdonképpen a teherautókról kirobbantott foglyokat nem nekünk kell elszállítanunk, hanem csak fel kell szabadítanunk a lezárt helikopter-leszállókat. A harmadik akció még érdekesebb: egy elnöki gépet kell védelmeznünk a rátámadó több tucat hiénától – alaposan fel kell tankolni AAM rakétákkal. A negyedik küldetés a már említett totális háború, az ötödikben pedig föld alatti létesítményeket kell elpusztítanunk – itt mindvégig barlangokban repülünk. A hatodik epizódban egy vadnyugati táj felett hatalmas teherhajókat kell likvidálnunk, a látszólag utolsó, hetedik "felvonásban" pedig rakétaállásokat kell megsemmisítenünk (s mellesleg minden egyéb ellenfelet). Az igazi végjáték azonban fenn, a holdon van (bár nem tudom, miben kapaszkodik meg a helikopter rotorja). Egy hatalmas UFO-val kell végezni: előbb a kisebb ablakait, majd a közepét kell ostromolni. A játék minden sikeres akció után rákérdez, mentsen-e; a kártyán négy állásnak van hely. (Állást tölteni a főmenü DATA LOAD pontjával lehet.) A missziókon kívül van egy tréning opció is (Free Battle), de ez nem különösebben nagy élmény – az első szinten még csak nem is tüzelnek az ellenfelek.

Amint az értékelőben láthatjátok, szerintem egy közepes érdemjegyet érdemel a Chopper Attack. Egyrészt jól irányítható a játék, és elég intelligensek az ellenfelek (jópofa, ahogy ők is használják a süvítő terelő objektumokat), de ugyanakkor csak a pusztításra irányulnak a feladatok, és sok a játékba nem illő mozzanat. Eléggé meglepődtem például, amikor egy katona felkapaszkodott a helikopterem hátuljára, és így nehezítette meg a navigálást... A grafika és a zenék amúgy nagyjából korrektek – jórészt metál zene szól, habár a sivatagos pályán például vadnyugati muzsika csendül fel.

Vári Zoltán



CHOPPER ATTACK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ JÓL IRÁNYÍTHATÓ, HATÁSOSAK A FEGYVEREK
× NINCS SOK PÁLYA, EGYSZERŰ KÜLDETÉSEK

80%

Na, most aztán mit írjak? Az elmúlt évben több figyelmet szenteltem ennek az egész Mortal témának, mint bármi másnak, és most itt ülök egymagamban, s azon veszem észre magam, hogy egy épkézláb mondat sem jut az eszembe. No, de azért valamivel csak ki kell tölteni ezt a két oldalt, úgyhogy megpróbálom a Mortal Kombathoz méltóan megírni ezt a cikket.





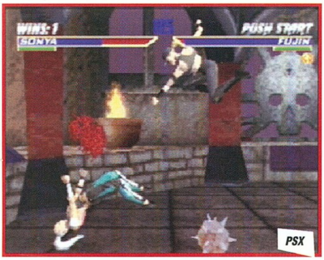
MI TÖRTÉNT, AMIÓTA UTOLJÁRA TALÁLKOZTUNK?

Hááát, jó sok minden. Kezdjük ott, hogy az egész játék immáron teljesen 3D-s lett (beleértve a karaktereket és a pályákat), s visszatért a jó öreg MK2 utáni kerékvágásba. Most lehet velem vitatkozni, de így utólag belegondolva nagyon elszaladt a ló Ed Boon-nal és piciny csapatával, hiszen az MK3 valami borzalmas lett. Talán saját maga is szerette volna kiköszörülni a csorbát a hírnevén, éppen ezért a fejlesztés elején bejelentette, hogy nem érdekli meddig tart a készítése, de ő addig nem adja ki a kezei közül, amíg nem lesz vele megelégedve. Még valamikor 1996-ban kezdődtek el a fejlesztések, s pontosan 1997. szeptember 10.-én mutatták be az első játszható változatot. (Óh, Istenem, itt most külön megemlíthetném azokat a mázlistákat, akik Chicagóban élnek, ugyanis kint, Amerikában bevett szokás, hogy a félkész változatot minden egyes apróbb változtatás után bemutatják a kíváncsi látogatóknak, s azok kommentárjaikkal segíthetik a játék fejlesztését.) Egészen pontosan január 20.-án jelent meg a kész játéktermi változat, s ekkor láttak neki a fiúk a Nintendo 64-es és a PS-ös verzióknak. És most október közepén végre minket is elért a nagy Mortal Kombat 4.



SZÓVAL 3D...

Motion Capture. Ez az idegen kifejezés egy számítógépes eljárást takar, mellyel lehetséges egy-az-egyben lemásolni egy adott ember mozdulatait. Ezt felhasználva, már csak egy ruhát kell ráhúzni, és készen is van egy 3D-s MK karakter. A 3D-s karakterek mellé készítettek még 9 db pályát is, ám bónuszként az otthoni verziók tulajdonosai kaptak még egy teljesen újat is. A játék még egy



dologgal üt el elődjétől: helyet kaptak a különböző fegyverek is, melyeket egy adott mozdulatra kapnak elő hőseink. Itt most nem kell megrettenni, a fegyverek egyáltalán nem vetnek rossz fényt a játékmenetre, épp ellenkezőleg...

AZ ÚJ FELÁLLÁS

A történet szerint Shao Kahn apja Shinnok veszi át a tejuralmat fia bukása után (persze csak azután, hogy Quan Chi segítségével kiszabadult a Netherealm börtönéből), s bérel fel különböző gazfickókat, hogy a torna megnyerésével uralmuk alá vonják a földet. Az már a fejlesztés elején tisztázódott, hogy ennek az új résznek vissza kell térnie az MK és MK2 által megkezdett hagyományokhoz. Itt a hangulatot, a grafikát és a játékmenet komolyságát kell érteni. Így a választható harcosok tervezésénél is komoly szelektálásokon mentek keresztül a jelöltek, s egy jó páran ki is maradtak! No, de nézzük ki az a 15, aki végül is bennmaradt:

- Fujin a szél istene, s mint az egyetlen utolsó Isten a Földről száll szembe Shinnokkal, Raiden-nel vállvetve.
- Shinnok a földi Istenek fogságából Quan Chi által szabadul ki, aki Edeniát is uralma alá vonja (Kitana otthona) Most a tornán bosszút állhat azokon az isteneken, akik börtönbe záratták őt.
- Quan Chi egy igen erős és könyörtelen varázsló, aki otthonosan mozog a feketemágiában is.
- Reiko egy igen titokzatos karakter, egyelőre csak annyit tudunk róla, hogy Shinnok csapatainak egyik parancsnoka. Ám, ha végigviszed a játékot óriási meglepetésben lesz részed (lehet, hogy Shao Kahn mégsem halt meg???)...
- Jarek annak a Black Dragon klánnak az utolsó tagja, aminek annak idején Kano is tagja volt. Egyedüli tagként célja, hogy megvédje klánja becsületét, és bosszút álljon Kano gyilkosán.
- Tanya az egyetlen új női karakter, aki történetesen a rossz oldalon áll, mivel Shinnok szülőföldjének, Edeniának elpusztításával fenyegeti őt.
- Kai Liu Kang klánjának egy újabb neveltje, s talán ő lesz az új torna reménysége?
- A többiek: Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Raiden, Liu Kang, Jax, Johnny Cage és Reptile már az előző részekben is feltűntek, csak most más céllal.

EZ LENNE A TELJES LÉTSZÁM?

Természetesen, ahogy az lenni szokott a viadalt egy rakás ellenfél legyőzésével nyerhetjük meg, ám ahogy eddig is, a főellenséget egy vadállat védelmezi. Ez a védelmező szörny pedig nem más, mint a félig ember, félig sárkány Goro! Nini, a Mortal 1-ből ismert szörny ismét feltűnik a viadalon, méghozzá Shinnok oldalán! Más ellenfél nincs a játékban, de... Vannak a már minden részben megszokott rejtett karakterek. Sajnos a Midway most sem vitte túlzásba őket. Summa summárum: Goro, Noob Saibot és Kitana az, akik eddig ismertté váltak, plusz egy nem is annyira rejtett karakter, de talán mégis annak nevezhető – a Meat. Mivel verziónként különbözik az előcsalásuk módja, mozgásaikkal és előhívásukkal kapcsolatban a mellékletben található tok konkrétumokat. A legérdekesebb két szereplővel külön is foglalkoznék egy kicsit, mert kétségkívül ők a legérdekesebbek. A Meat angolul ugye húst jelent, s valóban van egy módszer, hogy kívánt szereplőnk Meat alakját irányíthassuk, akiről menet alatt csak úgy ömlik a vér. Cuki. A másik érdekes lény Kitana, aki eredetileg a készítés első szakaszában játszott be, mint választható szereplő, de aztán Tanya került a helyébe. Ám a kódja, textúrái benne maradtak a program forráslistájában, és pontosan ezt használja ki az a kis mütyür szerkezet – az EXPLORER – amivel különböző programrészeket írhatunk át (persze nem menthetjük el, ezzel tönkretévén a drága programot). Ezzel a módszerrel sok játéknál elérhetjük, hogy örökéletünk legyen, meg ilyesmik (a Final Fantasy VII esetében, például Sepiroth-ot is irányíthatjuk!). Szóval ezzel a bizonyos Game Shark/Explorer rendszerrel előcsalhatjuk Kitanát is, s ugyanúgy irányíthatjuk, mint bárki mást.

MORTAL KOMBAT 4 - PSX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIA BLOKK
DUAL SHOCK

✓ VÉR, VÉR, VÉR ÉS VÉR MINDENÜTT
× AZ A SOK TÖLTÉS, MEG AZ A "GYATRA" GRAFIKA BETETT A JÁTÉKMENETNEK

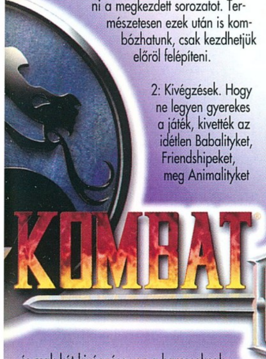
87%



KONKRÉTUMOK

A mellékletben található kombinációk mindkét verzióra érvényesek, sőt nagyon minimális eltéréssel a játéktermi változathoz is működnek az extrák, amikhez szeretnék néhány dolgot hozzáfűzni:

1: Kombók. Az egymás utáni gyors ütés és rúgáskombinációk még a harmadik részből ragadtak itt a játékban, s most már a Midwaynél is ügyeltek rá, hogy ne lehessen csak kombókkal megverni valakit. Éppen ezért bevezették a Maximum Damage rendszert, amely minden 40% feletti kombettát letilt, és karakterünk hátrahőkölvén nem tudja folytatni a megkezdett sorozatot. Természetesen ezek után is kombózhatunk, csak kezdhetjük elölről felépíteni.



2: Kivégzések. Hogy ne legyen gyerekes a játék, kivették az idétlen Babalityket, Friendshipeket, meg Animalityket és csak két kivégzése van a harcosoknak. Ezeket nem is olyan könnyű behozni. Ami a legfontosabb, hogy tartsátok be a távolságokat. A közelről azt jelenti, hogy két ember közvetlen egymás mellett ácsorog, míg a lábsöprés azt a távot jelenti, amikor még el tudjuk húzni az ellenfél lábát. A távolságok után még egy fontos dolog van, a gombok nyomási sebessége. Eléggé brutális módon a kivégzések utolsó mozgásait valamivel egyszerre kell lenyomni, s ha ezt elrontod, legtöbbször már nincs idő ismételni. Amint látjátok a legtöbbször Blokkot is kell nyomni, ekkor egy dologra hívnám fel a figyelmet. Az utolsó mozgás lenyomása előtt közvetlenül engedjük fel a védekezést!

3: További kivégzések. Már az MK2-ben is voltak úgynevezett "Stage" kivégzések, amiket csak adott pályákon, adott mozdulatra lehetett megcsinálni. Most is van ilyen pálya, méghozzá kettő is. Az egyik (Goro's Lair) Goro pályája, itt a tüskékbe lehet beütni az ellenfelet (ha nyomva tartod a Le irányt, egy idő után leesik az ember). A másik pedig a börtön pályán van (Prison Stage), itt a háttérben lévő óriási ventillátorba lehet juttatni szegény ellenfelet.





4: Mozgások. Játék közben új módszereket is bevethetünk, mint például a fegyverek elővételét, mellyel sokkal hatásosabban püfölhetjük az ellenfelünket, viszont egy ütést bekapva azonnal elejthetjük. Persze ezután a még utánaszaladhatunk és felvehetjük újra, sőt, akár az ellenfél eszközeit is elkobozhatjuk. A földön nem csak fegyvereket találhatunk, hanem akadnak pályák, ahol koponyák, vagy sziklák hevernek, ezeket a Le + Futás megnyomásával tudjuk magunkhoz venni. Játék közben van még egy vadonatúj mozdulat, méghozzá a testrészek törése. Ezt minden karakter az Előre + Kisrúgás megnyomásával hajtja végre, de különböző módon. Példának okáért Sub-Zero ellenfele lábát hajtja vissza 275 fokban, míg Liu Kang a hátba taposást gyakorolja.



5: Egyéb huncutságok. A választó képernyőn a Mortal sorozathoz egyedülálló módon változtathatunk szereplőink ruháján, illetve kinézetén, méghozzá a Start + L1 lenyomásával. Ekkor hősünk arcképe megfordul, s ha ekkor nyomunk rá, akkor egy új kinézetben köszön vissza ránk (Liu Kang például fekete köpenyben, Scorpion pedig maszk nélkül küzd, ha kétszer forgatjuk meg a képüket!).



6: A kétjátékos mód. A számtalan más lehetőség mellett kétségkívül a legérdekesebb az, amikor ketten játszanak egymás ellen. Emlékszem, hogy még a megjelenés után is hónapokig nyomtuk a régi verziókat a haverokkal (ugye Csaba?), s soha sem volt egy menet sem unalmas, mert mindig meg tudtuk egymást lepni. A kétjátékos mód az MK3 óta persze másról is híres, méghozzá a VS képernyőn bevihető kódokról. Ezeket a hasznos, vagy legtöbbször haszontalan kódokat az MK4-ben is meglelhetjük, s reményeim szerint ezt is közre tudjuk nektek adni.



PLAYSTATION ÉRTÉKELÉS

Sajnos szörnyű hibát követett el a Midway, amikor hagyta ebben a formában megjelentetni a programot. Az oké, hogy a játék az újdonság varázsával hat, meg hogy 3D-s lett, de azért nem kellett volna ennyire ragaszkodni a játéktermi változathoz. Ami ennyire lehangolt, az a grafika túl igénytelen lemásolása, az állandó töltögetés a menetek között, a kevés kivégzés, a könnyű végigjátszás, a nem éppen művészi zenék – és még rengeteg apró hiba játék közben (mint például a textúrák áttükröződése). Persze azért vannak jó oldalai is annak, hogy most már egy egész CD az, amit ki lehetett használni (tudom, hogy volt egy MK3, megy egy MK Trilogy is, de azokat most felejtsük el). Így oldották meg azt, hogy végre van intro, méghozzá kettő is! Az egyikben valódi szereplők mutatkoznak pár másodpercre (mert Amerikában mostanában mutatták be a Mortal Kombat tévésorozat első részeit...ez már beteges), a másikban pedig a computer generálta Raiden monológját láthatjuk. Ám ennyivel ne zárjuk le az ügyet, ha végigmegyünk a játékon minden szereplővel, egy közel egyperces befejező animációt izgulhatunk végig, mely nem mindig vidám kicsengésű. Aztán említsük meg a Dual Shock támogatást is, amivel minden egyes ránk mért csapást erőteljesen érezni fogunk... Összességében tehát nem jár annyira rosszul az, aki megveszi az MK4-et, sőt, ha ketten nyomjátok kifejezettebben nagyobb élvezetben lesz részetek.

NINTENDO 64 ÉRTÉKELÉS

Sok tekintetben az N64 verzió sokkal játszhatóbb lett, mint a PS-ös társa, mert a gép adottságait kihasználva még szebb hatást értek el, mint a játéktermekben! Persze egy fájó dologról lemaradtak a gép gazdái. Az animációkat csak olyan minőségben láthatjuk, mint a játékban, tehát nem kifejezetten művésziek a befejezések, de legalább vannak. Amúgy kitekintve a többi verekedős játék közé, azt hiszem, a Mortal 4 igenis ott van a dobogón, mert valóban igen extra vizuális és kézzelfogható élményt biztosít, főleg az a Rumble Pak támogatás esett olyan jól... Aki pedig már most várja a folytatást, csak 2000-ig kell várnia és jön a Mortal 5, 20 szereplővel, csillagszóróval, fényűzéssel, meg minden más nyavalyával.

Bagó Péter

MORTAL KOMBAT 4 - N64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
✓ SZEBB, JÁTSZHATÓBB BÁRMELY TÁRSÁNÁL
× A CARDRIGE-BA A CG ANIMÓ MÁR NEM FÉRTEK BELE

90%

MÁR HIÁNY…

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Trágár beszólások, hiányos öltözetű hölgyikék, poénhegyek, tömény akció és látványos játékmenet – ezek voltak a Duke Nukem 3D főbb jellemzői. Nos, aki végigjátszotta a Duke 3D-t, vagy még egyáltalán nem ismeri Duke barátunkat, mindenképpen figyeljen ide, mert állítom, hogy a mostani kiadás elődjét is lemossa a színről.

A VÁLTOZÁSOK KORÁT ÉLJÜK

Azért egy kicsit meglepődtem, amikor megláttam a GT által kiadott új részt, mert nem a megszokott módon üdvözölt engem. Értsd ezalatt, hogy nem a "belsőnézeti ember-szimulátor" jelentkezett be, hanem egy, már a Tomb Raider-ből is ismert nézet. Aztán, amint elkezdtem mozogni Duke-kal, rögtön rájöttem, a játék nem csak a kinézetében hasonlít Lara Croft kalandjaira. Kívülről látjuk az akciót, így egy csomó új mozgást is







meg tudunk csinálni, mint például a kapaszkodást, a bukfencet, a rejtőzködést, stb. Szóval így állunk mi, de nézzünk néhány konkrétumot is.

A főmenüben az egy, illetve kétjátékos módon kívül még állást tölthetünk, illetve benézhetünk az Options-nek nevezett kalibráló menübe. Ebben az esetben a gombok kiosztását, a zenék illetve hangok erősségét és a képernyőkezelő utasításokat kell érteni. Ha kétjátékos módban indulunk el, választhatunk speciális egymás ellen tervezett pályákat, valamint azt az időtartamot, ameddig gyilkolni kívánjuk egymást. Ám a móka csak akkor kezdődik el, amikor egyjátékos kiszerelésben vágunk neki a nagyvilágnak. A nehézségi szint kiválasztása után máris a városban találjuk magunkat.

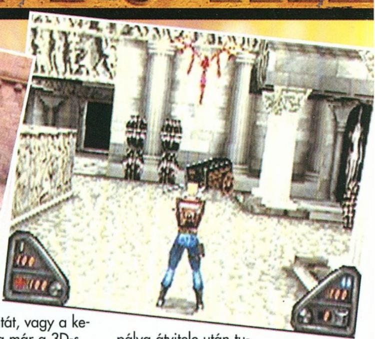
ÉN KEZELEK, TE KEZELSZ, Ő KEZEL

Lássuk, milyen új mutatványokat találunk barátunk mozgástárában. Alapból ugye a Kör az, amivel el tudja rakni, illetve elő tudja venni férfiasságát. Mármint azt a dolgot, amire a lányok nagyon buknak, vagyis a fegyverét (aki itt most másra gondolt, az rossz lapot olvas). Ha hősünk fegyver nélkül szaladgál, sajnos nem tudja megvédeni magát, mert a támadásra szolgáló X gomb ilyenkor másra használható. Például el tudjuk kapni a létrákat, vagy egyes épületek peremeit, de adott tárgyakat még mozgathatunk is, sőt kapcsolókat is tudunk működtetni, s mindezt akkor, ha nyomva tartjuk az X-et. Persze fegyverrel a kézben is nyomva lehet tartani a gombot, csak a hatása lesz más... A Négyzet az, ami mindig csak egy dologra lesz jó, mégpedig az ugrásra. Persze, ahogyan Gombóc Artúr is mondaná, van kerek ugrás, meg kockás ugrás, meg csíkos ugrás, meg még rengeteg féle. Elsősorban az előre ugrásokat érdemes használni, bár a repertoárban benne van a fél szaltó, "csukahara" mozdulat is balra, meg jobbra, de nem hinném, hogy a harc hevében valakinek is eszébe jutna így menekülni... Annál inkább a Háromszög, amivel 180 fokban lehet megfordulni, így azonnal el lehet tűzni a harcmezőről sürgősség esetén. A fenti gombokon kívül vannak még a hátsó gombok, úgymint a balra, illetve jobbra oldalazás az L2, illetve R2 gombokkal, ám a másik kettő egy kicsit bővebb magyarázatra szorul. Az L1 gombot akkor használjuk, ha valahol körül akarunk nézni, vagy ha sétálni akarunk (mert Duke alapból fut), ilyenkor tartsuk lenyomva az L1 + előre, vagy hátra irányt. Az R1 pedig belső nézetre vált (de csak addig, amíg nyomva tartjuk), ezzel tudunk 360 fokos szögben körbenézelődni. Plusz, a piros kis célkeresztünk segítségével akár a lábujjunkat is kilőhetjük (ezt általában a fentről támadó disznók ellen érdemes használni). Azt hiszem, ezzel minden gombot kiosztottunk, most ideje a tájjal és az ellenségekkel is foglalkozni.

DISZNÓSÁG

Azt hittem, hogy a Tombi! után már végre megúszom a malacokat, de mint utóbb kiderült, a Time to Kill is hemzseg a disznóktól. Itt az idegenek változtatták a rendőrség alkalmazottait sertéssé, ezért most legálisan lehet bántalmazni a rend őreit, vagy különben ők fognak bántalmazni minket. Persze már a második pályától kezdve folyamatosan előkerülnek maguk az idegenek is, (odaátról, mint az X-Aktákban), ám hogy mi lesz még a játék során, azt inkább nem lövöm le, bár kétségkívül izgalmas és változatos tájakon vezet majd az utunk. A kidolgozásról akartam még pár szót szólni, meg magáról a játékmenetről. Ugye a Tomb Raideres mozgáskészlet miatt be lehetett vezetni az olyan trükkös dolgokat, mint egy ház tűzlétrájának használatát, vagy a kerítésen átmászást. De a már a 3D-s részből ismert dolgok is visszaköszönnek, mint például a gombok nyomogatása, a titkos részek felfedezése, és a kulcsok használata. Az olyan poénos dolgok, mint a telefonfülke használata, vagy a sztriptíz-bárban a nénik használata, már szokásosak, de bámulhatunk tükrökbe is, ehetünk a csoki-automatából, elhúzhatjuk a szekrényajtókat, átöltözhetünk, monitorokon keresztül nézhetjük a különböző terepeket, felmászhatunk egy villanypóznára, zongorázhatunk, és még sorolhatnám napestig azokat az apróságokat aminek semmi értelme, csak unaloműzőként vannak a játékban. Minden adott pályán feladataink vannak, melyeket muszáj teljesítenünk, hogy továbbléphessünk. Sajnos menteni csak egy pálya átvitele után tudunk, s az sem mindegy, hogy milyen teljesítményt nyújtunk, mert összesen öt, azaz 3,75+áfa életünk van, s ezt a gép gondosan feljegyzi. Szóval egyszer kulcsokat kell keresgélni, egyszer kristályokat kell megtalálni, máskor robbantgatni kell, s a bejárható terepek is nagyon szépek. Már rögtön az







első pályán olyan változatosságba ütközünk, hogy az már több a sokknál (igen sokkoló a hatás...). A városból kezdünk, majd a metróalagúton keresztül a csatornalejáróba kerülünk, ahol még úsznunk is kell! Na ezt add össze! Ugye, milyen klassz is ez a Duke Nekem, de neked is, már ha megveszed. Még mindig nem mondtam semmit a kidolgozásról. Szerencsére a tereptárgyak megfelelően feldobják a hangulatot, meg szépen is meg vannak tervezve a házak, így betérve például egy bankba, láthatjuk a széfet, vannak pénzeszsákok, körözési papírok, meg minden ami a vadnyugati környezetbe illik. De említhetném a felborult rendőrautót az utca kellős közepén, vagy amikor egy metrót kell kisiklatnunk.

APRÍTÓK

A fegyverek is megérnek egy misét, mert majdnem 20 különböző eszközünk akad arra, hogy tönkretegyük az idegenek mindennapjait. Eleinte csak egyszerű pisztollyal tudunk lövöldözni, de ahogyan haladunk előre, egyre bikább eszközöket is szerezhetünk. A régebbi fegyverek új köntösben megjelennek, mint például az RPG, ami egy egész ház lerombolására is alkalmas, de vannak még dinamitok is, meg csőbombák, melyek ugyancsak megritkíthatják az ellenség sorait. Persze a láb, mint alapfegyver bennmaradt a programban, hogy a kis ládákat, meg a könnyebben megsemmisíthető dolgokat is le tudjunk szerelni. Azt ugyanis nem árt tudni, hogy általában az ilyen elszórt dolgokban igen értékes töltények, illetve elsősegély csomagok hevernek. A játék jellegéből adódóan tárgyakat is tudunk magunkkal cipelni, például ide tartoznak a kulcsok, az elsősegélycsomagok, a szemüvegek, stb. A menübe a Select gombbal léphetünk be, itt választhatunk, hogy mit akarunk használni.





MEGFELELŐ KONZEKVENCIA LEVONÁSA AZ ÖSSZES KOMPONENS FIGYELEMBEVÉTELÉVEL (MAGYARUL: ÉRTÉKELÉS)

Nem tudom, talán azt szűrhetitek le a cikkből, hogy most ez egy ***** jó játék (hogy Duke szavaival éljek), meg tényleg ász minden, de azért álljunk meg egy pillanatra és elmélkedjünk. Nem tudom, ha eredetiben kéne megvennem a játékot, nem lennék benne olyan biztos, hogy tényleg rászánnám magamat, főleg olyan nagy nevek mellett, mint a rövidesen megjelenő Tomb Raider 3 (ha annyi pénzem lenne, hogy csak egy játékot tudnék megvenni). Ám ez csak az én szubjektív véleményem, s ha magát a játékot nézzük, akkor tényleg nem sok rosszat lehet felfedezni benne. A jó oldalon állnak azon érvek, miszerint ilyen Duke Nukem még soha nem volt, és sikeresen vette az akadályt. Az egyedi hangulata miatt, szórakoztató, mulatságos, de sokszor keményen meg kell küzdeni minden egyes lőszercsomagért, meg titkos szobáért. A pályák száma is hosszantartó élvezetet biztosít, meg persze azok változatos kinézete is, nem beszélve hősünk eltérő öltözködéséről és mindig elmés beszólásairól. Sajnos, bármennyire is egyedi a program, vannak benne olyan bosszantó hibák, melyekkel 1998 végén már nem szabadna találkozni. Ilyen például, hogy áttükröződnek a textúrák, s elég sokszor el lehet akadni a történetben, mert nem találsz valamit. Ez akkor idegesítő, amikor bejártál már minden elképzelhető helyet és még mindig nem találod a kiutat. Igaz ugyan, hogy a Starttal lehívható menüben benne van a feladat, de legtöbbször csak vázlatpontokat ad a küldetés végigjátszásához.



Tehát kinek ajánlható a Duke Nukem: Time to Kill? Akik szerették a 3D-t, azoknak mindenképpen, akik szeretik a Tomb Raider féle nézőpontot és már nagyon vágynak valami új játékra, és mindenki másnak, aki a 88%-ot arra megfelelőnek tartja, hogy megvegye.

Bagó Péter

DK: TIME TO KILL

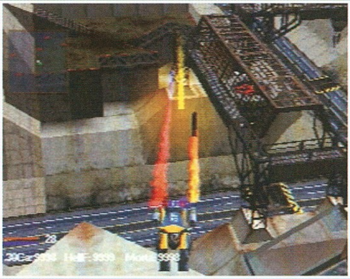
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
✓ MELYIK JÁTÉKBAN LEHET MÉG WC-RE MENNI ÉS SZTRIPTÍZBÁRBAN SZALADGÁLNI?
× EGY KIS CSISZOLTSÁG MÉG RÁ FÉRT VOLNA

88%

Szolgálunk és védünk – így hangzik ugyebár a rendőrség jelmondata világszerte. Nos, ez a mondat a jövő Los Angelesében még kiegészül azzal, hogy "és túlélünk".

A helyszín tehát az angyalok városa a 2100-as évben. A rendőrség szinte tehetetlen a bandákba tömörült és jól felszerelt bűnözőkkel szemben – a hagyományos fegyverek már fabatkát sem érnek ellenük.



Valami új eszközre van szükség, valamire, ami megsemmisítő tűzerővel rendelkezik. És itt jössz a képbe Te, kedves játékos, aki rendelkezel ezzel az eszközzel. A legmodernebb harcjármű van a birtokodban



amit ember valaha alkotott: az X1-A fedőnév egy olyan páncélozott járgányt takar, ami – kívánságod szerint – az egyik pillanatban még lábakon lépked, a következő másodpercben pedig légpárnán siklik a talaj felett. A monstrum külsejét keramikus páncél borítja, a tűzerejét illetően pedig forradalmian új plazmafegyverrel, lángszóróval, rakétákkal van felszerelve. A lényeg tehát mindössze ennyi: szolgálni, védeni és túlélni.

Az Electronic Arts gondozásában megjelent Future Cop: L.A.P.D. egy igen kellemes színfolt az akciójátékok palettáján: "nem csak szép, de okos is." A játékmenetét tekintve a Soviet Strike-hoz áll a legközelebb, már legalábbis annyiban, hogy a 3D-s terepen ugyanúgy madártávlatból követjük a lépegetőnket – hasonlóan változtatható kameraállásokból. A Future Cop azonban jóval több, mint egy új köntösbe bújtatott "Strike", amit már az is jelez, hogy két merőben eltérő játékmód választható.

A LESZÁMOLÁS

Az üzemmódok közül az első a Crime War, ami egy hagyományosnak mondható egy(vagy két)személyes hadjárat a bűnözőkkel szemben. Los Angelesben az évek során rengeteg "szenny" halmozódott fel: közönséges gyilkosok, high-tech gengszterek, kiszolgált cyborgok, és mutáns bűnözők alkotják azokat a bandákat, amelyek – az illegális üzleteik révén – hatalmukba kerítették a várost. Zsarolás, rablás, vagy kábítószercsempészés; ezeknek a bandáknak egyre megy, csak arra vigyáznak, hogy egymás köreit ne sértsék. A várost nagyobb kerületekre osztották fel, s így meg van határozva, hogy kihez tartozik például a Venice Beach, a Griffith Park, vagy a LAX űrközpont. A legtöbb banda – főhadiszállásként – kész erődítményt épített fel magának, melyekből a szó szoros értelmében csak kirobbantani lehet őket. Ennél az üzemmódnál tehát a főnökök felkutatása és megsemmisítése lesz a dolgunk, amihez a bűnözők hadseregének számos védelmi vonalát kell áttörnünk. A feladatainkat pontról pontra kell végrehajtanunk, ami egy kicsit talán strike-os beütésnek tűnik, ám az akció menete jóval lineárisabb. Nem lehet össze-vissza kószálni a térképen, a városi labirintusokat körzetről körzetre haladva kell meghódítanunk. Mindig beleütközünk mondjuk egy zárt kapuba vagy egy aktív lézerrácsba, s mindenhol rá kell jönnünk, miket kell elpusztítanunk vagy átkapcsolnunk ahhoz, hogy ezek az akadályok elháruljanak. Szimplán ennyi az egész – ami persze csak szóban elmondva ilyen egyszerű, viszont a gyakorlati kivitelezés már korántsem az. Miközben keressük a szükséges kapcsolókat vagy a megsemmisítendő generátorokat, a levegőből és a földről egyaránt záporoznak ránk a lövedékek. Helikopterek, repülők húznak el fölöttünk, tankok igyekeznek az utunkat elállni, a házakból előbukkanó katonák pedig páncélököllel próbálják átlyukasztani a páncélzatunkat. Még veszélyesebbek az automata ágyúk, amelyek sokszor a föld alól bukkannak elő, vagy említhetném az aknákat, amelyeket nem árt átugrani. Egyes esetekben még az ártalmatlannak tűnő dolgok is okozhatnak meglepetést, vannak például magasfeszültséggel feltöltődött szobrok. Az óvatlan játékos páncélzata tehát csakhamar nullára redukálódik, de persze van rá mód, hogy a sérüléseket helyre pofozzuk. Csak az a feltétel, hogy időben odaérjünk egy olyan töltőállomáshoz, ami éppen egy páncélzatot rejt magában. Az állomások ezen kívül még muníciót, illetve különösen szerencsés esetben extra hatásfokú muníciót adhatnak.



Az extrákat felvenni az L1 gombbal lehet, s ugyanezzel tudjuk működtetni a kapcsolókat és a lifteket. Az irányító akciógombjai a különböző fegyverekkel való tüzelést, illetve az ugrást jelentik. A célzást a gép automatikusan elvégzi helyettünk, nekünk csak rá kell fordulnunk a kiszemelt áldozatra. Nagyon hasznos dolog, hogy a gép egy piros vektorral még vizuálisan is mutatja, kit vettünk célba - különösen jó ez a közeli nézeteknél, ahol a helikopterek csak alig-alig jönnek be a képbe. Könnyedén tudjuk tehát követni a képernyőn kívül szárnyaló célpontokat is, s hogy mikor adtuk meg nekik a kegyelemdöfést, azt majd a lepotyogó alkatrészek tudatják. A harcok közben – strike-os hagyományokhoz méltóan – kiemelt szerepe lesz az oldalazásnak: a felénk kilőtt lézereket az L2/R2 gombokkal tudjuk kikerülni. Néhol a terep egyenetlenségei miatt, illetve az utunkat keresztező vízfolyamoknál nélkülözhetetlen lesz a légpárna használata, amit az L1 és az R1 együttes lenyomásával aktiválhatunk. A légpárna mellesleg a szárazföldön is előnyös lehet, főként ha valahová gyorsan akarunk odaérni. (A megrongált autósztrádán például nyugodtan végigszáguldhatunk.) A térkép, amit a Starttal hívhatunk be, külön szót érdemel: rajtunk és az ellenségeken kívül jelölve vannak a kulcsfontosságú helyek, s a soron következő feladat mindig zölden villog. (A térképen ha egy Selectet nyomunk, az opciós menübe kerülünk – például így léphetünk ki a játékból menet közben.) Az aktuális feladat megkereséséhez azonban nem feltétlenül szükséges a térkép átvizsgálása, az is elég, ha rápillantunk a radarra. Zölden vannak jelölve a kapuk és a kapcsolók, sárgával a töltőhelyek, pirossal pedig az ellenfelek. Hogy épp merre melyik irányban van a továbbvezető út, azt egy nagyobb zöld nyíl mutatja.

A Crime War-nál összesen nyolc körzetet kell megszabadítanunk a helyi keresztapáktól – a missziókat nehézség szerint adja be a gép. Ha esetleg túl magányosnak éreznénk magunkat a túlerővel szemben, hívhatunk egy játszótársat is, mivel a 2player cooperative móddal ketten (osztott képernyővel) is lehet harcolni. A szabályok ugyanazok, mint az egyszemélyes módnál, ám vi-



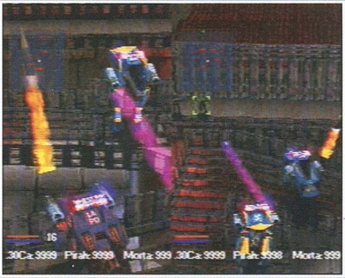
gyázat: ha Te sérülsz, a partnered is sérül. Megfelelő mód kiválasztása után a név beírás, illetve a nehézségi szint meghatározása következik, majd jön a város térképe kerületekre felosztva. Sárgára, illetve zöldre vannak színezve a már "meglátogatható" helyek. Az állást is ebből a menüből menthetjük ki (Save), viszont a töltés (Load) opciót majd a főmenüben kell keresni. A Select Zone-nal választhatjuk ki a szimpatikus küldetést, s miután összeállítottuk a járművünk fegyverzetét, már töltődik is a helyszín. A fegyvereket a gépünkre három különböző csatlakozópontra pakolhatjuk – a játék előrehaladtával mindegyik ponthoz úgy 4-5 eszköz lesz választható. A golyószórón, a sugár és egyéb fegyvereken kívül van néhány egészen meglepő dolog is: az én kedvencem például az ellenségre ráuszítható robotkutya.

EGYENLŐ ERŐVISZONYOK

Nos, akkor ideje, hogy rátérjek a másik üzemmódra, ami személy szerint nekem még jobban is tetszett, mint a Crime War. A Precinct Assault egyfajta deathmatch módnak fogható fel: két fél áll hadban egymással, s az nyer, akinek sikerül elfoglalnia a másik bázisát. Ennél a módnál még nagyobb szerepet kap az L1 gomb, ugyanis ezzel termelhetünk majd tankokat és helikoptereket (a megfelelő kapcsolókat működtetve), illetve ezzel foglalhatjuk el a terepen még semleges ágyúkat. Az automata ágyúk a parti indítása után először mindig semlegesen szürkék, illetve majd újra azok lesznek, ha megsemmisülnek, és újratermelődnek. Kivételt képeznek azok az ágyúk, amelyek a bázisokat védelmezik – azok értelemszerűen mindig az adott fél színében jönnek létre. Hasonlóan viselkednek az előőrsök ágyúi is, éppen ezért stratégiai fontosságú, hogy minél több ilyen tábort foglaljunk el. Az előőrsök elfoglalása azonban nem megy csak úgy hipp-hopp, mivel 30 pont szükséges az elfoglalásukhoz. Ezzel rá is tértünk a lényegi problémára, azaz a pontokra. Ha kilövünk egy ellenséget vagy ha elfoglalunk egy ágyút, ezek mind-mind értékes pontokat jelentenek. Pontok szükségesek a harcjárművek gyártásához is, ezért nem lehet mondjuk többszáz repülőt egyszerre ráküldeni az ellenségre.
De még ha elegendő pontunk van, akkor is van egy limit, aminél az adott eszközből nem lehet többet kiküldeni. (Majd csak akkor lehet újra gyártani, ha egyet már kilőttek.) Helikoptereket és tankokat gyártani a bázison kívül az előőrsökön is lehet, csak azoknál már drágább a dolog, mivel két pontba kerül egy egység előállítása. Persze megéri, hiszen az ellenség bázisának közvetlen közeléből sokkal valószínűbb, hogy épségben érkeznek meg a tankjaink az ostromhoz, mint a térkép túlsó oldaláról. A bázison a normál termelést beindító kapcsolókon kívül – ha már sok pontot gyűjtöttünk össze – megjelenhetnek még újabb kapcsolók is, amelyeken a horribilis 50-es szám áll. Ekkora összegért persze nem akármit kapunk: különleges tűzerejű, masszív tankot vagy csatahajót hozhatunk létre. A játékot végül az a fél nyeri meg, akinek sikerül az ellenfél bázisára egy tankot bejuttatnia. A lépegetőnk elvesztése nem jár különösebb hátránnyal: csak visszakerülünk a bázisra, és 10 pontot vesztünk. Összesen négy kerületben, azaz négy arénában rendezhetünk Precinct Assaultot, s ezek mindegyikén tíz nehézségi fokozatban lehet a gép ellen kiállni. Sky Captain (így nevezik a gépet) egyébként nem lépegetővel, hanem repülővel fog a terepen közlekedni, s miközben építgeti a hadseregét, mindenféle dumákat ereszt meg az éterben. "Ez túl könnyű!" – mondja, ha épp nem vagyunk formában, ellenben ha fölénybe kerülünk, így replikázik: "Most már kezdesz idegesíteni!". Ha mindenhol sikerül a kapitányt legyőznünk, még egy további arénát nyithatunk meg.
A Precinct Assaultnál szintén van cooperative mód, csakhogy ez a nevével ellentétben egyáltalán nem kooperálást jelent, hanem egymás ellen csatázhatunk. Hogy mindez mennyire megnöveli a játék szavatosságát, azt talán felesleges is mondanom.



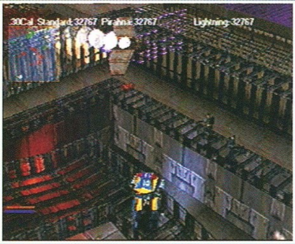




AZ ÍTÉLET

Ami azt illeti, a Future Cop két üzemmódja szerintem két külön játéknak is színvonalas anyag lett volna nemhogy így egyben. Értékelésképpen tehát már nincs is más dolgom, mint hogy pár mondatban még a grafikusok munkáját dicsérjem. Jómagam ugyan nem nagyon komálom a programban alkalmazott teljesen "lesarkított" grafikát, ennek ellenére az összképpel tökéletesen meg voltam elégedve. A jövőbeli Los Angeles utcáit szemlátomást hozzáértő kezek alkották: rendkívül színesek és szövevényesek a helyszínek. Habár a házakat értelemszerűen nem lehet rommá lőni (úgy ugyanis elég könnyű lenne átvágni a szektorokon), az egyszerűbb tereptárgyakat azért el lehet pusztítani. Átgázolhatunk például a fákon, levegőbe repíthetjük az olajos hordókat, stb. Az őrtornyok felrobbantása külön élvezet: sokszor égő, kapálózó emberek esnek ki belőlük. A tárgyak egészen finoman vannak kimunkálva, nem szólva az ellenfelekről. Jellemző, hogy még a parányi emberkék mozgásához is motion capture technikát használtak – már csak annak is több féle animációja van, ahogy a géppuskagolyóinktól elterülnek. Rengeteg extra látványeffektus dobja fel a hangulatot: reflektorok pásztázzák az eget, a nagyobb robbanásoknál színes fénnyalábok csapnak ki a detonáció magvából, és még sorolhatnám tovább. A főellenségek mindegyikét külön-külön is lehetne méltatni – nagyon tetszettek például a fémes felületeiken, illetve az üveges részeiken tapasztalható tükröződések. Aztán ott vannak még a szuper és néha humoros megnyerés-animációk – szóval bőven van miért nekifogni ennek a játéknak. Az utóbbi hónapok lövöldözős anyagai közül szerintem egyértelműen a Future Cop a legnagyobb ász; már csak azért is, mert ilyen jó multiplayer játék már rég nem volt.

Vári Zoltán



FUTURE COP: L.A.P.D.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ KÉT TELJESEN ELTÉRŐ JÁTÉKTÍPUS, SZUPER 2 JÁTÉKOS MÓD
× GRAFIKAILAG TÚLZOTTAN SZÖGLETES A TEREP

92%



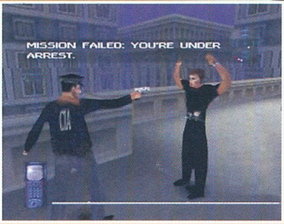
Emlékszik még valaki a Tom Cruise féle Mission: Impossible-ra? Tudjátok, az a film, amelyikben az ősrégi TV-sorozat szuperkémekből álló kommandóját élesztették újra. Bevallom, nekem már csak alig dereng valami. Igaz, van annak már két éve is, hogy megnéztem a moziban, de természetesen nem ez az igazi ok. Egyszerűen nem volt minek megragadnia az emlékezetemben, annyira harmatos alkotás volt. Nagyon reménykedtem, hogy a film alapján készült játék nem fog hasonló





sorsra jutni – mindeddig bizakodásra adtak okot a játékról készült előzetes fotók, amelyek egy Goldeneye-hoz hasonló dolgot engedtek sejtetni. Mielőtt azonban felcsigáznám a kedélyeket, azt hiszem jobb ha mindjárt leszögezem: a

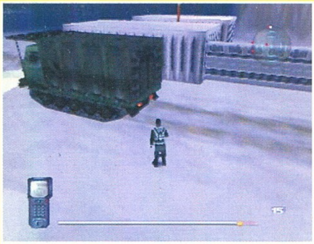




játék kipróbálása után sajnos csak annyit mondhatok, hogy ez nem egy Goldeneye – csak egy ígéretes próbálkozás. A hasonlóság illúziója mindössze addig tart, amíg ugyanúgy kiválasztjuk a kártya négy álláshelye közül az egyiket, majd a nehézségi szint megadása után (kettő van) bejön az első küldetés, illetve annak az ismertetése. A szuper 3D-s grafika úgy nagyjából megüti ugyanazt a színvonalat, a figurák mozgása is nagyon tökéletes, szóval eleinte még minden nagyon oké. Egy introt láthatunk, melyben a kommandó főnöke – a szokásos önmegsemmisítős kazettán – megkapja a szuper titkos küldetés ismertetését: a hírszerzés szerint valahol északon veszélyes rakéták cserélnek gazdát, s ezt a fegyverüzletet kéne meghiúsítani. Egy kis ugrás következik térben és időben: emberünket, Ethan Hunt ügynököt egy motorcsónak teszi partra egy havas tájon – valami katonai bázisra kell behatolnia. Nos, itt kezdődnek a gondok: ahogy elindulunk, láthatjuk hogy a grafikán kívül semmi sem olyan, mint a 007-es ügynök esetében...

MIBEN MÁS, MINT A GOLDENEYE?

Már eleve külső nézetből láthatjuk a hősünket, ami persze még nem tragédia, csakhogy a kamerakezelés kissé bosszantó. Ha a két fajta nézet közül a távolin maradunk, a kamerás úgy viselkedik, mintha dróton húznánk magunk mögött, s ebből kifolyólag sok kellemetlenség ér minket. Megesett például, hogy körbe-körbe rohangáltam, de mégsem tudtam rájönni, melyik irányból lövöldöznek rám. Aztán miután átváltottam manuális célzásra, akkor jöttem rá, hogy a figura pont az operatőröm alatt állt. Még rosszabb a helyzet, amikor hirtelen megfordulva akarunk célzott lövéseket leadni: amikor kézi célzásra váltunk, emberünk érthetetlen módon visszafordul, azaz pont az ellenkező irányba fogunk nézni. Személy szerint én mégis ezt a nézetet javaslom, mert ha viszont közelről követjük az emberünket (L-gombbal lehet váltani), túlságosan kevéset látunk a tájból, tehát úgy meg ezért nem vesszük észre az ellenséget. A másik nagy visszalépés a Goldeneye-hoz képest a korlátolt játékmenet. Elsőként akkor döbbentem le, amikor a bázis egyik őrétől megszabadultam, és a hullával egyetemben az őr fegyvere is szépen elporladt. Hát ez nem túl jó vicc! Pályánként csupán egy-két ellenfél akad, aki kegyeskedik otthagyni nekünk a fegyverét!

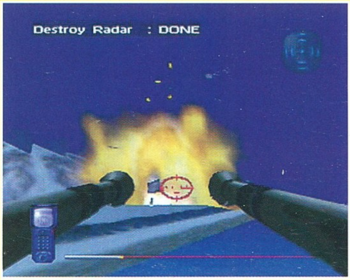


Ezek után feltettem magamban a kérdést: vajon milyen titkosügynök az, aki egyetlen tár tölténnyel indul el az "oroszlánbarlangba"? (Igaz, a Magyar Honvédség kötelékében nekem is úgy nagyjából kilenc töltényt nyomtak a markomba azzal a céllal, hogy "tanuljak meg lőni", de hát a céltáblával jóval könnyebb volt a dolgom, elvégre az nem lőtt vissza.) A "slusszpoén" pedig az, hogy az ún. automatikus célzás egy lyukas garast sem ér. Egy szépen elterülő hulla előállításához minimum két lövés kell, sőt az edzettebb fickóknak még 3-4 golyó sem árt meg. Az utolsó szinteken pedig néha már az volt az érzésem, hogy én csak vízipisztollyal lövöldözök. Ha ehhez még hozzávesszük a kamerakezelés miatti fals lövéseket, mindenki elképzelheti, meddig tart az alap-muníció. Ha nem akarunk kézitusába bocsátkozni az UZIkkal felfegyverzett őrökkel, kénytelenek vagyunk célzott fej-, illetve tarkólövéseket leadni – szerencsére ezt még a legkeményebb harcosok is csak egy apró hörgéssel nyugtázzák. Muszáj tehát a már említett manuális célzást használnunk (R gomb), melynél hősünk szemszögéből egy célkeresztet irányítunk. Ennél a nézetnél a C-gombokkal még oldalazni is lehet, a felső C-vel pedig rá is közelíthetünk a célpontra! (Hogy mennyire lehet ráközelíteni, azt a fegyver hatótávolsága határozza meg.) Sajnos azonban a kézi célzás ebben a játékban nem egyenlő a pontos célzással. Most vagy Ethan-nek van szemtengelyferdülése, vagy a pisztolya visz félre, de nálam számtalanszor előfordult, hogy pontosan céloztam, de nem találtam.

MITŐL JÓ MÉGIS?

Hogy a Mission: Impossible mindezek ellenére szerintem még is az egyik legjobb N64-es akciójáték, az csakis azért van, mert a játékban nagyobb szerepet kaptak a kalandos, "diszkrét" megoldások, s nem minden esetben van szükség emberhalálra. Egyszerűbb, ha például felvesszük az ellenségünk élethű maszkját (a különleges maszk-gép talán az IMF csoport legnagyobb fegyvere), és ennek segítségével játsszuk ki a biztonsági őröket. (Az viszont sajnálatos, hogy csak kizárólag a küldetésben megadott figurák személyiségét vehetjük fel.) De ha már gyilkolásra kerül a sor, annak is választhatjuk a kifinomultabb módozatait. Nem túl okos dolog mondjuk ajtóstul rontani egy őrökkel teli szobába, jóval frappánsabb egy kis gyilkos gázt beereszteni az ajtórésen.

A játékban összesen öt epizód szerepel, s ebből három dolgozza fel a film eseményeit – de azok is csak nagyon nagy vonalakban. A második feladat tehát a prágai orosz nagykövetség épületébe való behatolás, hogy aztán elhozzuk onnan az IMF nem hivatalos



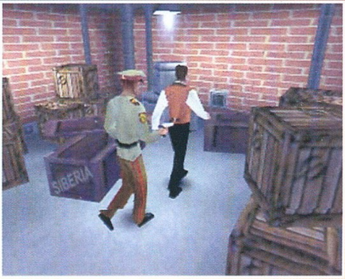
ON: IMPOSSIBLE

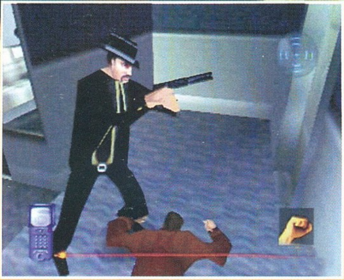
(AN) LEHETETLEN KÜLDETÉS

ügynökeinek a névsorát, az elrabolt NOC listát. A harmadik rész Ethan-nek azon kalandját dolgozza fel, ahol a CIA legféltettebb és legjobban őrzött számítógépéből szív le adatokat. A negyedik epizód hősünk londoni útjáról szól, ahol a sebesen száguldó vonaton végül elkapja azt az árulót, akinek a bonyodalmak köszönhetők. Az ötödik helyszín befejezésül ismételten a svéd bázis, ahol a fegyverkereskedő "régi ismerősünk" egy újabb üzletre készül, csakhogy ezúttal már nukleáris detonátorokon akar túladni, a bázisát pedig már sokkal jobban védi.

EGY RÖVID ELIGAZÍTÁS

Az egyes részek 2-7 küldetést tartalmaznak. A küldetések nagyon eltérőek, van ahol csupán 2 feladat van, viszont van olyan is, ahol kilenc. A feladatokat a gép mindig közli az akció megkezdése előtt, de majd a Pause menüből is be lehet újra hívni őket (Objectives). Ha menet közben nézzük át a teendőket, azt is láthatjuk, hogy melyik pontot teljesítettük már, és melyiket nem. Előfordulhat, hogy elrontunk valamit, és ezáltal bizonyos pontok már nem válnak teljesíthetővé, ilyenkor ezek a pontok kifakulnak. Ha ezt látjuk, már csak egy dolgot tehetünk: megszakítjuk az akciót (Abort Mission). Az is megeshet, hogy menet közben kapunk valami plusz munkát: például az egyik társunk elveszti a fogóját, mire nekünk kell keresni neki egy másikat.





A játékban fellelhető tárgyakhoz talán nem is kéne kommentárt fűzni, de azért a mellékletünkben megtalálhatjátok a teljes végigjátszást (s ezáltal a használatukat). A tárgyak listája a fegyverlistával van egyben; átlépni rájuk az alsó C-vel lehet. A fegyvereink listáját a B-vel hívhatjuk be, s ugyanezzel válogathatunk róla. Ha megvan, amit kerestünk, az A-val vehetjük elő az eszközt. Az A-gomb amúgy általánosan is cselekvést jelent – ezzel tudjuk például az ajtókat kinyitni, vagy meghallgathatni a rádión érkező üzeneteinket, s ezzel tudunk felmászni vagy felugrálni a ládákra. Ha nincs aktiválva a tárgylista, az alsó C teljesen más funkciót kap: leguggolhatunk vele. Bizonyos esetekben – ha mondjuk le akarunk mászni valahonnan, de nem tudjuk, hogy hol a kapaszkodó – nagyon hasznos lehet a D-Pad használata, amivel elforgathatjuk a nézetet.

A küldetéseken könnyedén el lehet igazodni, hiszen a társaink általában minden fontosabb dolgot feltűntetnek a radarunkon. (Én például csak egyszer akadtam el huzamosabb ideig a CIA épülete tetején, de akkor is csak azért, mert valami bonyolultabb megoldást kerestem, holott simán csak át kellett ugrani a lézer-korlátot.) A végigjátszást tehát inkább azoknak szánjuk, akik nem nagyon értik az angol nyelvet. Két nehézségi fokozat van, a teljesíthető és a teljesíthetetlen küldetés között azonban lényegi különbség nincs, na persze az is elég lényeges, hogy az utóbbinál jóval könnyebben lehet sérülni, néha több részfeladat van, és egyes tárgyak máshol találhatók.



A KIÉRTÉKELÉS

Igazság szerint talán egy kicsit túl sokat emlegetem már a Goldeneye-t, de az értékelésnél ismét vissza kell térnem rá. Szóval akinek a Mission: Impossible az első ilyen játéka N64-re, az valószínűleg oda lesz a gyönyörűségtől, ám aki már megszokta a 007-es nívóját, lehet, hogy egy kicsit fanyalogni fog – én is így voltam vele. Nekem speciel sok mozzanat a régi, oldalra scrollozódó Infogrames kalandokat juttatta az eszembe, amikkel még anno SNES-en játszottam. Ha a 3D-s grafikát kivonjuk az összképből, nem marad más, mint ami például a Lucky Luke-ban: szemét ellenfelek, kevés töltény, néhány használható tárgy, és egy-két speciális pálya, ami esetünkben távcsöves puskázást, illetve gépágyúzást jelent. A játék zenéit illetően még nagyobb a hasonlóság: míg a Goldeneye zenéje a filmhez állt közel, addig a Mission: Impossible muzsikái inkább a 16 bites konzolokat idézik. De továbbmegyek: a hanghatásokat számba véve arra meg mernék esküdni, hogy a SNES-es Lucky Luke-ban ugyanúgy üvöltöttek a halálba távozók, mint itt, és sok más egyéb effektet is áthoztak...

Hiába: nem mindenki tud összehozni egy Goldeneye-t. Nem elég, ha csak a grafikusok nyújtják ugyanazt a színvonalat, a zenészeknek és a tervezőknek is fel kellett volna zárkózniuk. Nagyon ötletes dolog például, hogy a sofőr szemszögére vált a kamera amikor elütni készül minket egy teherautó, de miért veszi el a gép az irányítást? (Csupán az nyújthat számunkra vigaszt, hogy a teherautók a saját katonáikat is szemrebbenés nélkül kivasalják.) De becsmérelhetném a mesterséges intelligenciát is. Az ellenségeink roppant pontosan tudnak célozni, s cikkcakkozva rohannak felénk, hogy még véletlenül se találjuk el őket, ugyanakkor lelövök egy őrt, mire a társa – aki két méterre áll tőle – oda se bagózik. Programhibából is van bőven: néhol átmennek az emberek a falakon, néha a hullák nem esnek el, hanem "sóbálvánnyá" merevednek (és mire rájövünk, hogy mi van, már kilenc tölténnyel kevesebb van a tárunkban), stb. A Mission: Impossible tehát van annyira szép és izgalmas, hogy egyszer feltétlenül érdemes végigmenni rajta, de ha ezt megtettük, csak örülni fogunk, hogy a végére jutottunk, és aligha lesz kedvünk újra nekifogni. Márpedig ez a különbség közte, és a Goldeneye között. Felülmúlni James Bondot: ez úgy tűnik, egyelőre teljesíthetetlen küldetés.

V.Z.



MISSION IMPOSSIBLE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

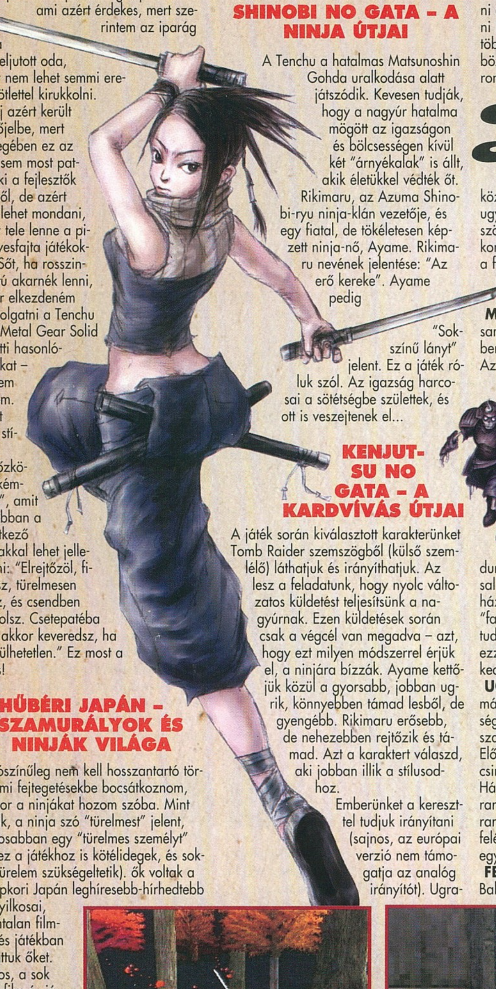
1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ HITELES KÖRNYEZET, NÉHÁNY ÉRDEKES KÜLDETÉS
× NENGS ELÉG TÖLTÉNY, RÁADÁSUL A FEGYVEREK IS "MEGHALNAK"

88%

Mostanában többször is előfordult velem, hogy sokkal előbb szereztem meg egy játék japán verzióját, mint ahogy a cégek által küldött európai változat ideért volna. A Metal Gear Solid mellett a TENCHU-t is kb. egy hónappal korábban játszhattam végig. A legfontosabb észrevétel, hogy az európai verzió sokkal nehezebb, mint a japán – és mivel az európai változatban nem lehet shurikeneket ábrázolni, ezért a dobócsillagot dobókésre cserélték.

"Új" játékstílus jelent meg a piacon – ami azért érdekes, mert szerintem az iparág mára már eljutott oda, hogy nem lehet semmi eredeti ötlettel kirukkolni. Az új azért került idézőjelbe, mert lényegében ez az ötlet sem most pattant ki a fejlesztők fejéből, de azért nem lehet mondani, hogy tele lenne a piac ilyesfajta játékokkal. Sőt, ha rosszindulatú akarnék lenni, akkor elkezdeném boncolgatni a Tenchu és a Metal Gear Solid közötti hasonlóságokat – de nem teszem. Tehát ez a stílus a "rejtőzködős-kém-játék", amit legjobban a következő szavakkal lehet jellemezni: "Elrejtőzöl, figyelsz, türelmesen vársz, és csendben gyilkolsz. Csetepatéba csak akkor keveredsz, ha elkerülhetetlen." Ez most a csúcs!



A HŰBÉRI JAPÁN – A SZAMURÁJOK ÉS NINJÁK VILÁGA

Valószínűleg nem kell hosszantartó történelmi fejtegetésekbe bocsátkoznom, amikor a ninjákat hozom szóba. Mint tudjuk, a ninja szó "türelmest" jelent, pontosabban egy "türelmes személyt" (ehhez a játékhoz is kötelidegek, és sok-sok türelem szükségeltetik). ők voltak a középkori Japán leghíresebb-hírhedtebb bérgyilkosai, számtalan filmben és játékban láthattuk őket. Sajnos, a sok ilyen film és játék Amerikában készült, így a valós ninják életéhez vajmi kevés közük van. Most azonban a Sony Music Entertainment Japan és az Activision jóvoltából kaptunk egy olyan programot, amely szinte tökéletesen feltárja előttünk ezeknek a titokzatos harcosoknak a világát. A világot, melyben mindig éjszaka van, melyben a ninja egybeolvad a sötétséggel, hogy aztán lesből, egy hang nélkül végezzen ellenfeleivel.





SHINOBI NO GATA – A NINJA ÚTJAI

A Tenchu a hatalmas Matsunoshin Gohda uralkodása alatt játszódik. Kevesen tudják, hogy a nagyúr hatalma mögött az igazságon és bölcsességen kívül két "árnyékalak" is állt, akik életükkel védték őt. Rikimaru, az Azuma Shinobi-ryu ninja-klán vezetője, és egy fiatal, de tökéletesen képzett ninja-nő, Ayame. Rikimaru nevének jelentése: "Az erő kereke". Ayame pedig "Sokszínű lányt" jelent. Ez a játék róluk szól. Az igazság harcosai a sötétségbe születtek, és ott is veszejtenek el...

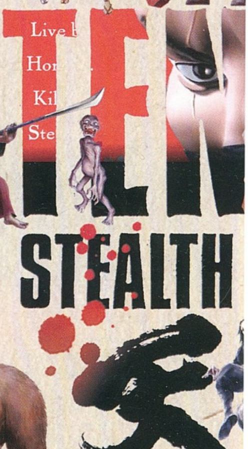
KENJUTSU NO GATA – A KARDVÍVÁS ÚTJAI

A játék során kiválasztott karakterünket Tomb Raider szemszögből (külső szemlélő) láthatjuk és irányíthatjuk. Az lesz a feladatunk, hogy nyolc változatos küldetést teljesítsünk a nagyúrnak. Ezen küldetések során csak a végcél van megadva – azt, hogy ezt milyen módszerrel érjük el, a ninjára bízzák. Ayame kettőjük közül a gyorsabb, jobban ugrik, könnyebben támad lesből, de gyengébb. Rikimaru erősebb, de nehezebben rejtőzik és támad. Azt a karaktert válaszd, aki jobban illik a stílusodhoz.

Emberünket a kereszttel tudjuk irányítani (sajnos, az európai verzió nem támogatja az analóg irányítót). Ugrani az X-szel lehet. Fegyverünkkel támadni Négyzet megnyomásával tudunk – ha többször nyomjuk egymás után, különböző kombókat hozhatunk elő. A Háromszöggel használhatjuk speciális eszközeinket. A Kör a rejtőzködő gomb – ugyanez az R1. Az L1-el saját szemszögből nézelődhetünk (falhoz lapuláskor és guggolva is!). Az L2-R2-vel pedig a felszereléseink között lapozhatunk. A Select-tel hívhatjuk le a pályák térképét.

CSENDBEN ÉLTEK CSENDBEN ÖLTEK





MOZGÁS: ha bármelyik irányt gyorsan kétszer egymásután lenyomjuk, emberünk szökken egyet abba az irányba. Az ugrással elérhető peremekre fel is tudunk kapaszkodni, de óvatos araszolással "függeszkedve" is le tudunk jutni a házak tetejéről. Falakon, kerítéseken és "fal-szerű" objektumokon jobbra-balra is tudunk haladni ezzel a függeszkedéssel.





UGRÁS: a normál ugráson túl lehetőség van egy hosszú előreszaltóra is, ezt az Előre, Előre+X-szel tudjuk megcsinálni. Hátra-szaltót a Hátra+X-szel tudunk ugrani. Néha még a falról is el tudunk ugrani, pontosabban rugaszkodni, ha a fal felé nyomjuk az irányítót és így ugrunk egyet.

FEGYVER: a Jobb+Négyzet illetve Bal+Négyzet kombóval további vágásfajtákat csinálhatunk. Ugrásból is tudunk vágni, az X, Négyzet megnyomásával.

REJTŐZKÖDÉS: a Kör megnyomásával leguggolhatunk, és így is araszolhatunk. Ilyenkor ha bármelyik irányt gyorsan kétszer egymásután lenyomjuk, emberünk bukfencezik egyet arra. Ha egy sík felülethez (leginkább fal) közel állva nyomjuk meg a Kört, akkor emberünk háttal a falnak lapul. Ilyenkor az irányokkal tudunk a fal mellett osonva köz-



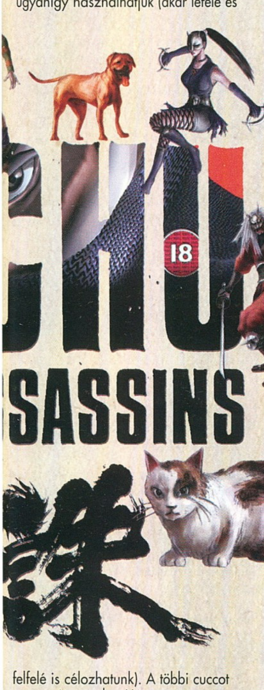








lekedni. Ideális, ha ki akarunk nézni egy épület sarka mögül!
TÁRGYHASZNÁLAT: legfontosabb tárgyunk a kampós-kötél. Ezt a Háromszög nyomvatartásával tudjuk aktivizálni. Irányítsuk a piros célkeresztet a megfelelő helyre (pl. háztető, kiálló perem) és engedjük el, ekkor ninjánk eldobja a kampót és felhúzza magát. A dobókést ugyanígy használhatjuk (akár lefelé és





felfelé is célozhatunk). A többi cuccot egyszerűen csak a Háromszög megnyomásával aktivizálhatjuk.

SHINOBI-ASHI NO GATA – A REJTŐZKÖDÉS ÚTJAI

A ninja legfontosabb fegyvere a rejtőzködés, nem pedig a kard vagy a dobókés! A Tenchu-ban arra kell koncentrálni, hogy lehetőleg minél kevesebbszer vegyenek észre a küldetések során. Az az optimális, ha egyszer sem látnak meg – így lehet elérni a pályavégi értékelésnél a Grad Master fokozatot! A képernyő jobb alsó részén vannak a tárgyaink, a bal alsó sarkában láthatjuk az energiánkat (ha küzdünk valakivel, energiája a bal felső sarokban látható). Az energa-csík végénél látható egy jel, a "Ki". Ez a Ki jelzi a ninja hatodik érzékét, amellyel érzékeli a közelében levő ellenfeleket (ez a távolság egy 0-100-as skálán is látható). Ha egy kék "?"-et látunk, az azt jelenti, hogy valaki van a közelben (állat, ellenség vagy ártatlan). A sárga "!" megjelenésekor észrevettek minket, de még nem tudtak azonosítani. Ilyenkor még vissza lehet vonulni, vagy elrejtőzni. A piros "!!" rosszat jelent, mert felismertek (azonosítottak), mint ellenséges ninját – az ellenség azonnal megtámad. A lilás "!?" azt jelenti, hogy az ellenség meghallott valami gyanús zajt, és keresni kezd minket. Vigyázzunk, mert a kereső ellenfelek felnéznek a háztetőkre is (egyébként SOHA nem néznek felfelé, tehát a tetőkön biztonsággal mozoghatunk)!
1-Mozogj a sötétben, akár guggolva is. Így nehezebben vesznek észre!
2-Az a lényeg, hogy mindig először te vedd észre azt, aki a közeledben van (L1 használata!). Ha egy ellenfél az, figyeld meg az útvonalát, keresd a gyenge pontokat. Kerüld el, cselezd ki, vagy ha szükséges(!) öld meg. Ne kockáztass! A kutyák ellenségek – azonnal támadnak, ha észrevesznek! A cicák nyávogásukkal odavonzzák az őröket – inkább ne maceráld őket.
3-A civileket soha ne bántsd! Ez alapszabály! Mivel ők is észrevesznek és hangosan sikítoznak, inkább kerüld őket.
4-Lehetőleg mozogj a tetőkön, de légy óvatos, mert az ellenfélnek is vannak ninjái, aki a tetőkön őrködnek!
5-Használd a ninja-eszközöket. A jól összeválogatott felszereléssel a legnehezebb pálya is megoldható.
6-Csak hátulról vagy oldalról gyilkolj. Tereld el az őr figyelmét rizzsel, vagy osonj mögé, és végezd ki.

PONTSZÁM

A sikeres küldetések végén pontokat kapunk. Az észrevétlenül kivégzett őrökért (Undetected) 20 pontot kapunk. Az elkerülhetetlen gyilkolásokért (Detected) 5 pont jár. A civilek (Innocents) kinyírásáért –10 pontot vonnak le. De a legfontosabb az, hogy hányszor vettek észre (Spotted). Ha egyszer sem, akkor 400 pontot kapunk. Minden észlelés után ebből vonnak le 20 pontot. A ninja-fokozatok a következők: Thug, Novice, Ninja, Master Ninja és Grand Master. A GM fokozat elérésekor mindig kapunk egy vagy több (pontszámtól függ) speciális felszerelést, melyek az extra cuccok polcára kerülnek.

TÁRGYAK

Kezdés után (szereplőválasztás, pályaválasztás) a ninja-raktárba kerülünk. Itt a polcokon vannak eszközeink (alattuk látható a rendelkezésre álló mennyiség) és meg van adva az is, hogy összesen hány darab és hány féle cuccot vihetünk magunkkal (ez a sikeres küldetésekkel egyre nő). A jobb oldalon van egy álló polc, itt azok a speciális cuccok vannak, melyeket az extra-magas pontszámokkal nyerhetünk el!
Grappling Hook (kampós-kötél) – Ez mindig nálunk van, ezzel lehet a tetőkre felmászni.
Crimson Blade – Dobókés.
Caltrops – Fém tüske, mely a talpat sebzi, ha valaki belelép.
Poison Rice – Mérgezett rizs. A játék (szerintem) legjobb felszerelése. Ha eldobjuk, és egy őr (kutya) észreveszi, azonnal odasiet és befalja. Ekkor egy ideig a hasát fogva szenvedni fog. Ezzel vagy el lehet csalni egy bizonyos helyről, vagy szenvedése közben ki lehet nyírni. Vigyázz, hogy ilyenkor is hátulról menj rá – egyébként még így is küzdeni fog (és természetesen észrevesz)!
Mine – Taposóakna.
Multicorored Rice – "Ötszínű" rizs, ezzel lehet megjelölni, hogy merre jártunk már.
Grenades – Bomba. Ha valakihez hozzáér, robban. A fel nem robbant bombákat újra fel lehet venni.
Smoke Bomb – Füstbomba, egy időre megvakítja a ellenfelet.
Healing Potion – Energiaital.
A speciális cuccok legtöbbje inkább érdekes, mint hasznos. Én a furulyát (eltereli az őrök figyelmét, ha kiszúrtak ("!" állapotban), és az álruhát (beöltözhetünk ellenséges őrnek) szoktam használni.



ÉRTÉKELÉS

A Tenchu grafikája talán kicsit szögletes, és néha "átlátszanak" a tárgyak – de annyira jó a stílusa, hogy én képtelen vagyok rosszat mondani róla. A hangulat ezer százalékos, a várakozás a sötétben, a lapulás, és a csendes gyilkolás valami egészen csodálatos. Azok az animációk, amikor valakit észrevétlen ölünk meg, fantasztikusak. Sajnos, igazán csak úgy érdemes játszani, hogy ne vegyenek észre – és amikor ez megtörténik, szerintem újra kell kezdeni (én azt szoktam, ha kell hétszer-nyolcszor is). Néha – azt hiszem, hogy ez egy programozási hiba a játékban – úgy is észrevesznek, hogy valójában senki sem láthatott meg. Éppen ezért (ha valaki a tökéletes megoldásokra törekszik) a Tenchu marhára nehéz játék. Én a Metal Gear Solid előtti bemelegítéshez mindenképpen ajánlom.
Martin

TENCHU

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
✓ AZ EDDIGI LEGTÖKÉLETESEBB NINJA-SZIMULÁTOR
× NÉHA ELHIBÁZZA A PROGRAM AZ "ÉSZLELÉST"

95%





A múlt hónapban extra hosszúra sikeredett a Csevegő, ezért most kicsit visszavettem a tempóból (megérthetitek, ennyi király játék mellett spórolni kell a hellyel). Nehéz szívvel tettem ezt, mert marha sok levél jött, jobbnál-jobbak – ezért elnézést kérek levelezőpartnereimtől, ígérem, hogy rövidesen (késve bár, de törve nem) mindenki ideekerül...

Szevasz Martin.

Másodszor írok neked, de nem feltétlen azért, hogy betegyél a Csevegőbe! Úgy vettem észre, azért valamiféle verseny alakult ki. Tetszik az újság, alig várom a következő számot! Szeretnék egy-két dolgot azért megemlíteni. Állandóan azt olvasom, tele vagytok anyaggal, csak kevés az oldalszám! Hát, ha tényleg olyan sok van, mi a búbánatnak raksz be 25%-os gémet!? Szerintem 80%-nál gyengébb anyagot felesleges berakni. Hogy miért? Tegyük fel, elmegyek egy focis progit venni: halál biztos, hogy nem veszem meg az "ismeretlen S.M.Soccert" /25%/, ha egyszer tudom a Konzolból , hogy a World Cup 98 a sztár! Gondolom, ezzel sokan egyetértenek velem! Oda pont befért volna pl.: a TOP10 (nézd csak meg). Na további jó munkát. Hajrá 576 Konzol ! Éljen a Playstation !!!

U.I.: Légyszi írd meg, lesz-e valaha Gran Turismo 2?

Tasnádi György, Kőszeg

(Most itten kérem nem értem a problémát. Ha a Konzolból tudod meg, hogy az a focis játék "nem az igazi", akkor a cikk elérte a célját, nem?! Egyébiránt minden piacon levő játékról szeretnénk írni, a menőkről is, meg a cikikről is. Az utóbbiakról kevesebbet. GT2 lesz, de nem tudom még, mikor.)

Szevasz Martin!

A nevem Schmidt Olivér, és lenne egy kérdésem hozzád. Mivel N64-em van, az lenne a nagy kérdésem , hogy lesz-e egyáltalán valamiféle 2D-s verekedős játék a CAPOM-tól a közeljövőben , vagy egyáltalán foglalkozik-e ez a kiváló cég valamiféle N64-es verekedős játékkal. Légy szíves, mivel olyan király 3D-s verekedős játék nem várható a gépemre, mint a TEKKEN3, válaszolj valamit a kérdésemre. Egyébként az újság nagyon fain, és szerintem az ár-terjedelemmel sincs probléma. Előre is köszi a választ, és kívánok nektek sok szerencsét a továbbiakban.

U.I.: Légyszi nézd meg hogy várható-e az X-MEN vagy a MARVEL SUPER HEROES N64-es változata.

Schimdt Olivér, Budapest

(A Capcom tudtommal nem tervezi 2D-s verekedős játékait N64-re. Más verekedős játékok (3D-sek) folyamatosan jönnek, például a Bio Freaks is, melynek PSX verziójáról ebben a számban olvashatsz.)

Tisztelt Szerkesztőség és Csevegő olvasó!

Ezt a levelet Chris és Claire Redfield névre küldöm önökhöz, ebből gondolom kiderül, hogy a Resident Evil c. játékhoz lenne pár kérdésem, véleményem az újságban megjelent leíráshoz. Ha nem válaszolnak rá az újságon keresztül az se baj, de legalább elolvasták. A nevem és címem legyen titok, ha válaszolnak az újságon keresztül, akkor legyen Chris és Claire Redfield a címzett.

(Egy kicsit túlragozod ezt a kérdést!)

Ugyanis kezdem van az 1 és 2 játék leírásai. Akkor kezdeném:

Először kezdeném az RE2-vel:

(Csak kezdd már el végre!)

Hogy létezik az S (Superior) változat? Eddigi próbálkozásaim (időm 1.25 perc , mentés nélküli végigjátszás, az A lemezt megcsináltam növény nélkül (ezt mentéssel), volt, hogy a ládába nem pakoltam semmit, összeszedtem az összes adatot, filmet, csak pisztollyal vittem végig, stb.?

(Én is olvastam a gépkönyvben ezt a dolgot, de szerintem csak nyomdahiba. Nincs "S" fokozat, legalábbis senki sem érte még el.)

Mi van az AKUMA (3. titkos) szereplőről? Végigvittem, ahogy leírtátok csak pisztoly és kés, és a hetedikné[l] hiába írtam be az AKUMA szót, nem fogadja el a gép?

(Én is bedőltem egy amerikai magazin áprilisi tréfájának. Akuma nincs benne a játékban.)

A Hunk és Tofu létezik, őket sikerült megkapnom és végig is vittem őket. A Tofut is sikerült (igaz sok gyakorlással), de kijutottam a helikopterhez. Az viszont nem igaz, hogy a német és angol nyelvű RE2 nem egyezik meg!

(De igaz, vannak eltérések, és ebből nem nyitok vitát.)

Mielőtt folytatnám a mondókámat, én nem mondok rossz véleményt a leírásról, csak azt, ami szerintem nem úgy van, ahogy én láttam, és a játék után olvastam az újságban.

Chris és Claire Redfield,RE 1-2

(Te itt most a leírást kritizálod, vagy magadat fényezed? Valóban, az Akuma trükk kamu, de azt én is olvastam valahol. Nem én találtam ki. Amikor a leírás kijött, még nem volt időm ellenőrizni, mert más dolgom is akad, mint 7-szer lenyomni a RE2-t. Az "S" fokozat pedig ott áll feketén-fehéren a gépkönyvben. Akkor most mi a baj a leírással? De azért most nyilvánosan megdicsérlek, nagyon jó Residentes vagy, sokkal jobb, mint én. Megfelel?)

Üdv az 576 Konzol Stábjának!

Lőn nekem egy haverom, akinek van egy Playstation-je, meg egy felesége (lehet, hogy nem ebben a sorrendben). Na most a balek megvette a RIVEN nevű "csoda" game-et. Már másnap a tűzbe hajította volna az egész őrületet, de a felesége marhára beleszeretett ebbe a sz**ba (a játékra gondolok), és az istennek nem hajlandó megválni tőle. Nekiültünk vagy ezerszer, hogy hátha történik valami, de nem sokra jutottunk. Megköszönném, ha adnátok valami tippet, mert már odáig fajult a dolog, hogy el akarnak válni. (Hi-Hi-Hi)

(Meg kell venni az 576 Kbyte azon számát, amelyben benne van a leírása.)

A másik helyzet pedig nálam forog fenn. Az asszony (Meine) olyan szinten gyűlöli a Playstationt, mint én dolgozni (az pedig nem semmi). Próbálkoztam én már mindennel Oddworld Abe's Oddysee, Hercules, Heart of Darkness, stb. Az Abe-nél sajnálta a főhőst, a Herculesnél a macskát, akit megcsap a villám, és a többi, és a többi. Aztán jött a vaker arról, hogy felnőtt fejjel még mindig csak játszunk, ahelyett, hogy komolyabb dolgokkal foglalkoznánk. Hiába magyaráztuk, hogy ez egy életstílus, ők csak nevettek. Az lenne a kérdésem, hogy mit tegyünk? A lányokat dobjuk ki, vagy a Playstationt? Ha a lányokat javasoljátok, akkor ti fizetitek a válóperes ügyvédeket! Hoppá! "Valakik" beleírtak a levelembe (hiába, nagy találmány a fiók!) Utoljára arra kérnélek Titeket , hogy tegyétek be ezt a levelet a Csevegőbe, hadd főjön a Bugyik feje. Ha ezt megtesztek, bekeretezve tesszem ki azt az oldalt a falamra. Köszencs!

A legjobbakat kívánom és üdv mindenkinek.

Révész Attila,Budapest

(Az a gáz, hogy a legtöbb macska utálja, ha a pasija játszik. Van, amelyik eltűri, de az ritka. Van olyan is, aki szeret játszani, de olyat én még nem láttam. Az a baj, hogy a csajokat csak olyan marhaságok érdeklik, mint: "Szerinted fogytam valamennyit?", "Jól áll ez a felső?", "Meg kéne venni azt az édes kis cipőt!". Javaslom, hogy alkalmazz erőszakot: "Vagy tetszik anyukám, vagy menj át a barátnődhöz, amíg játszunk!". A másik, hogy keresel egy új csajt, és azt az elejétől úgy szoktatod, hogy ne durrogjon a játékért. Nehéz dió, de PlayStation csak egy van, csaj meg tenérdek...)

Helló Martin !!

Sony Kojak vagyok.

(Személyesen, a nagy nyomozó? Micsoda megtiszteltetés!)

Még csak most vettem legelsőnek meg ezt az újságot és ez az első levelem is, úgy hogy kérlek előre is bocsáss meg, ha véletlenül valami hülyeséget fogok írni, kedves Martin. Kezdem is levelemet. Jó lenne, ha lenne CD melléklet az újsághoz, igaz, hogy az N64 tulajdonosok nem tudnak mit kezdeni vele, de lehetne kárpótlásul például több N64-es játék teszt az újságban. Ami az árat illeti, természetesen biztos megnövekszik (még jóhogy). Még azt kérném, hogy, ha tudsz, kérlek tegyél be a szeptemberi számba néhány Tomb Raider II kódot, és a Fifa 98-at, és jó lenne, ha a KÓD-X ilyen hosszú maradna. Előre is köszönöm kedves Martin, hogy elolvasod levelemet. Akkor viszlát Martin.(Ja bocs a viszlátért helyette szevasz)

Sony Kojak,???

(Nos, mint már mondottam, CD egyelőre nem lesz. Először és utoljára elmondom, hogy miért. Ha megnézed a sokak által agyonistenített nyugati lapok CD-inek tartalmát, felfedezheted, hogy leginkább 2-3 hónapos játékok kerülnek rá. Ez azért van, mert ennyi ideig tart, amíg a fejlesztő/terjesztő megegyezik a kiadóval és elküldik nekik a master kópiát. Namost ha van a CD-n 5 játék 5 cégtől, akkor ez az idő egyre csak nő. Mire én innen Magyarországról megegyeznék 5 céggel, addigra az a játék már PLATINUM (1 mill. eladott példány) kiadásban létezne. Egy percig se hidd azt, hogy a külföldiek annyira szeretnek minket, hogy előre ideküldenének mondjuk egy Metal Gear Solid játszható demot – "Jól van 576 Konzol, használd csak egészséggel!". Néha még azt is megszabják, hogy egy bizonyos dátum előtt NEM ÍRHATUNK egy játékról (a Parasite Eve már 3 hónapja itt van). Én pedig nem akarok bohócot csinálni magamból, és nem akarom feleslegesen megemelni a lap árát – pár "őskori" játék demojáért.)

Kedves Martin!

Két pléjstésönös srác ír neked, mivel épp szünetet tartunk a Gran Turismo Memory Card Battle módjában. Az újságról csak annyit, hogy nagyon klafa, bár néhány oldal nem ártana. Igaz Peti? Ja, tök buli az egész KONZOL!!!!

Hallottuk, hogy nem tudsz elszakadni a Final Fantasy VIII demojától. (Mi se tudnánk) Imádjuk az RPG-t, a FF7 is nagyon tetszett. (Bár igaz, ami igaz, az Emerald Weapon 1 milkójából már 3 milkót sebeztünk (géppel számoltuk), de még mindig bírta a szemét.

(Rossz a gépetek fiúk. Az csak 1 millió, nem több.)

Tényleg, ismeritek a Game Buster nevű masinát, amit PSX-hez lehet kapcsolni, és különböző gépi kódokat lehet bevinni? Állítólag nagyon szuper, csak még igen drága. Sajnos most le kell vinni sétáltatni Alexet, így hét múlva írunk (vagy nem).

Üdv:Norbi & Peti alias JIM and LEE from Oroszlány!

U.I.:Te MARTIN, nem kell Comodore 64 (nem ULTRA) játék. Saját gyártmány! Egy autós game, és most készül a Final Fantasy the Story Beginning

Acsódy Péter,Oroszlány

(A Game Busterről ebben a számban olvashattok. Egyetértek, tényleg fantasztikus ketyere. Szerintem is nem annyira drága, mint amilyen hasznos! A FF érdekelne C64-re, de a névvel vigyázzatok, mert jogvédett! Alex szegény beteg, hogy le kell vinni? Mér' nem megy le egyedül? És mér' kell egy hétig lenn lenni vele? Törpe vízmű lett belőle?)

Tisztelt Főszerkesztő Úr!(he-he)

Csapjunk mindjárt a lovak közé! Nem tudom, mennyire kaptál szabad kezet, de remélem kiéled az újságban minden alkotói vágyad és ötletgazdag, tartalmas lesz ez után is. A kisebbfajta változtatásoktól (már ha tervezed) szerintem ne félj, hiszen fő a változatosság. Az ízléseddel pedig nincs baj.

(Köszönöm, ez jólesett. Egyfolytában változtatok.)

Megszokott témák:

CD: egy konzol újsághoz szerintem fölösleges – az újság árát tekintve megértő vagyok és remélem, hogy sok vásárlója lesz, mert így lejjebb megy az ára, és ne adj isten még a terjedelme is megnövekszik.

(A PSX demo CD nem felesleges, de túl körülményes összehozni. Eddig biztam benne, de hosszas tárgyalások után rájöttem, hogy nem éri meg a vesződséget.)

Időmet (sorrendben) NES-en, GameBoy-on, SNES-en, PC-n és PSX-en "pazaroltam". (A PC és Playstation még aktív) Hijj! Majdnem elfelejtettem megkérdezni, hogy várható-e a PSX-nek utóda, és ha igen, milyen időn belül?

(Várható, de amíg a Sony nem ad ki egyértelmű infókat, addig nem szívesen írnék róla.)

Nem tudom, te miként vélekedsz róla, de szerintem (csak PSX-et tárgyalva) Playstation-re sok értelmetlen, semmitmondó játék készül(t). Némelyik pedig olyan ronda, hogy az embernek ránézni sincs kedve, nem játszani vele! Én tudom, nem vagyunk egyformák, de ki az, aki ilyeneket megvesz? Inkább hagyjuk!

(Nem rengeteg, hanem számtalan rossz játék készült. De nyugaton talán más az átlagkereset/játékár viszonylat, és nem olyan nagy tragédia, ha egy gyengébb játékot is megveszel. Persze néha én sem értem, hogy honnan veszik cégek a bátorságot.)

Természetesen azért van egy rakat jó játék is, hiszen pont ezért választottam a PSX-et, mert erre jelenik meg a legtöbb jó játék. Azonban egy PC a "mai világban" elengedhetetlen, ha valaki tájékozott akar lenni. Szerintem kaland, szerep és stratégiai játékot csak PC-n érdemes játszani. (Fő ok a felbontás.)

(Ezt a címeres butaságot kitől hallottad? Ugyanolyan jól lehet ezeket a játékokat PS-ön is nyomni! "Fő ok a felbontás" – Miért, a felbontás miatt jó egy játék? A FF7 tökéletes, sőt, talán jobb is PS-ön, mint PC-n! PC-n sokkal több ilyen játék van, az igaz. De fejlődik a PS is.)

PSX VS PC: ahhoz, hogy PC-n olyan jól fusson a játék, mint PSX-en, bizony kb. 30-40 ezret min. rá kell költeni egy évbe és ez csak egy kicsivel jobb procira és alaplapra elég. A PSX mostani 35 ezer forint körüli árát figyelembe véve sokkal jobban megéri. Akkor van csak kehe, ha az utód 2-3 éven belül befut. Ezért, aki csak játszani akar, annak sokkal jobb a Playstation. Az pedig külön jó, hogy a játékot csak beteszem és már játszok is, nem úgy, mint install meg társai és X perc múlva meg kényszerzubbonyt kell magamra húzni nehogy...

(Kinek ez, kinek az. Nekem a PS, CoVboynak a PC, másnak meg a N64.)

A jó játékról jut eszembe: mentés. Van vagy lesz -e 15 blokkosnál nagyobb, SONY által készített mem.card? Azért, mert a barátom egy kejli (sz**, noname) 120-sal úgy járt, hogy eltávozott róla az összes mentés.

(Nem tudok róla, hogy a Sony tervezne ilyen kártyát. Maradj a hagyományosnál, az eredetinél, az a biztos.)

Esetleg, ha valamikor is oldaltöbbletben szenvedtek, akkor lehetne egy Bonus rovatot indítani. Ebben egy játékról írnátok bővebben, mondjuk 5-6 oldalban.(Lehet, hogy sok???) Ez a dolog talán úgy is megvalósítható, hogy rosszabb játékokról csak például Lel-Tár hosszúságú cikket írtok, akkora betűkkel, mint az összevont számban a Csevegő. Némelyik képet kisebbre készítitek, vagy kevesebbet raktok az újságba. (A képet ez egész újságra értem.) Az se lenne egy rossz ötlet, ha ezt a rovatot 2-3 számonként csinálnátok meg.

(Soha nem szenvedtünk még "oldaltöbbletben", sajnos. A cikken hosszát soha nem a képek nagysága határozza meg. Van egy méret, ami alatt nem érdemes képet betenni.)

Működjetek sok jót és okosat !!

Üdvözöl benneteket: Gyula

U.I.: Csak mértékkel élvezzétek az életet.

Lőrincz Gyula,Pécs

Ennyit mára. A következő Csevegő "távirati" stílusú lesz – csak mondatokat ragadok ki a levelekből, mert minden nap kapok egy tucatot. Nem is gondoltam, hogy ennyire kell nektek ez a levelezgetősdi...

Martin

PLAYSTATION KIEGÉSZÍTŐK



Memory card 1 Mb (11 színben)	BioGrip Joystick	Joytech Dual Shock Joypad (4 színben)	Real Arcade Gun (Pedállal, 2 színben)	X-treme Joypad (5 színben)	Glove (Minden játékhoz)
2999,-	**4999,-**	**7999,-**	**14999,-**	**4999,-**	**14999,-**



Jordan GP Wheel (Sebváltóval + pedállal)	Dual Force Steering (Sebváltóval + pedállal)	Formula Race Pro (Sebváltóval + pedállal)	PSX Egér (Mouse Paddal)	PSX Link Kábel	PSX Joy Hosszabbító
19999,-	**HÍVJ!**	**HÍVJ!**	**4999,-**	**1999,-**	**1999,-**



Shock Hammer (Dual Shock)	Arcade Stick	Xplorer Kártya	Scorpion Gun	Sony Dual Shock	PSX 4-es Multi Tap Joy Elosztó
HÍVJ!	**11999,-**	**9999,-**	**9999,-**	**11999,-**	**9999,-**

NINTENDO 64 KIEGÉSZÍTŐK GAME BOY KIEGÉSZÍTŐK



Rumble Pak Plus (+256k memory)	256k Memory Card (7 Színben)	Jordan GP Wheel (Sebváltóval + pedállal)	Multi Boy (Lámpa + nagyító + Joy + hangszoró)	Game Boy Kamera	Game Boy Printer	GB Pocket Powermate (akumulátor + hálózati adapter
3999,-	**2999,-**	**19999,-**	**7999,-**	**14999,-**	**19999,-**	**4999,-**

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.
Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.
Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot......................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!
576 KByte